VIDEOGAME news

ANO VI Nº 59 - R$ 4,90

SIGLA EDITORA

JOGUE COM O BOSS DE SAMURAI SHODOWN 3 E OUTRAS 29 SUPER DICAS

E MAIS:
GEX
WING ARMS
MEGA MAN X3

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
SEGA RALLY
WARHAWK
GARFIELD
TOY STORY
FINAL FIGHT 3
GABRIEL KNIGHT
FATAL FURY REAL BOUT

NOVOS GOLPES DE

ULTIMATE MK3 MORTAL KOMBAT

ISSN 1413-2788
9 771413 278003 59

O P T I O N S



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEO news GAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

Colaboradores Mateus de Andrade Silva, Rodrigo Segatti, Eurico Ramos, Otávio Canecchio Neto

Produção Gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário, Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo, Geovânia Ortiz, Ana Maria Gatti, Alexandre Jordão, Gemberson Amaral

Representantes Ribeirão Preto Ana Lígia O. S. Favoretto, Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro LPA Comunicações Ltda., Rua da Glória, 366/11° andar, Glória - CEP: 20241-180, Tel.: (021) 252-9074 / 252-8720

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda., Rua Botafogo, 259, Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

e-mail sigla.editora@dialdata.com.br

VIDEO NEWS GAME (ISSN 1413-2788), com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEO NEWS GAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEO NEWS GAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018
Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)
Impressão: CLY

MARÇO/96

ANER

A MULTIPLICAÇÃO DOS BITS

Sucesso nos cinemas, sucesso nos videogames. *Toy Story* é uma grande demonstração de poder dos consoles de 16 bits. Os gráficos arrebentam no SNES e no Mega Drive (neste um pouquinho mais). O som é legal pra caramba e suas fases são extremamente divertidas. É de botar muito CD do PlayStation e do Saturn no chinelo. Vamos esperar para ver como é que fica a versão do *Toy Story* para os consoles de 32 bits.

Mas a "recuperação" dos 16 bits não se dá apenas com *Toy Story*. *Mega Man X³* para SNES destrói em termos gráficos, música e diversão. Um jogaço nota 10, assim como Fatal Fury Real Bout do arcade. E a coisa não termina nisso. Tem também *Final Fight 3* (SNES), *Spot Goes to Hollywood* e *Garfield*, ambos para Mega Drive. É aventura e porrada para todos os lados.

De qualquer forma, os donos de consoles 32 bits podem ficar sossegados. *Sega Rally*, *Gex* e *Wing Arms* do Saturn e *Warhawk* para o PlayStation arrasam. Títulos bons são o que não falta a esses sistemas.

Mas quem continua arrebentando pra valer é *Mortal Kombat* (parece que essa onda não acaba nunca). Você já teve, na edição de fevereiro, em primeira mão, uma porrada de golpes e as primeiras informações de *Ultimate Mortal Kombat 3*. Agora, é a vez de completar os golpes e curtir algumas imagens. A galera vai se divertir pra valer enquanto aguarda a chegada do Ultra64!

Carlos Sandano



Luana Pavani

Rede mexicana de diversões eletrônicas entra com tudo no Brasil

UM NOVO FLIPER NO PEDAÇO

Este mês, algumas cidades do Brasil começarão a receber as lojas de diversão eletrônica Moy, uma marca bastante conhecida no México, seu país de origem, e que agora vão dar trabalho para a concorrência. Em Brasília, por exemplo, no prazo de dois anos, haverá 24 lojas. Em Belo Horizonte, 36. E isso é só o começo, pois a Francap, empresa paulista que representa a Mexel, proprietária da marca Moy, mal começou a divulgar suas intenções. Fábio Kertzer, gerente da Francap, revela que "a meta no Brasil é instalar 490 lojas em até três anos". Em cada uma, haverá as principais máquinas de diversão, principalmente arcades de grandes fabricantes como Sega, Capcom, Williams e Neo Geo.

O sistema de pagamento é por cartão magnético, sendo que cada jogador será perguntado sobre seus dados pessoais. Esse cadastro mais tarde servirá para você receber em casa informações sobre uma das maiores cadeias de diversão eletrônica da América Latina, existente há 14 anos. No Brasil, a fama não será menor, já que cada empresário interessado em abrir uma loja Moy deve se comprometer a instalar outras 11 no prazo de dois anos, com no mínimo 25 máquinas. "Não queremos derrubar os concorrentes, mas acompanhar o mercado", analisa Fábio, também se referindo ao futuro preço do cartão, que será definido de acordo com a região e o poder aquisitivo dos jogadores.

Maiores informações: (011) 824-9588.

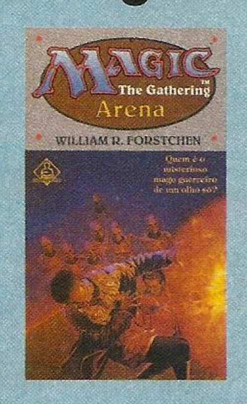
Casseta & Planeta em CD-ROM

E aí, Zé Mané!? Tá difícil ganhar aquela morena? A turma do "Casseta & Planeta" vai te atrapalhar de todas as maneiras, principalmente te fazendo rolar de dar risada no CD-ROM *Noite Animal*. Lançado pela ATR Multimedia, esse jogo de ação e aventura tem como personagem principal o Zé Mané, que deve se arranjar numa festa de arromba. Os gráficos estão longe dos *Full Throttle* da vida, mas *Noite Animal* vale a pena pelo sarro que a turma tira de jogos como *Doom*, *Star Trek*, *Tetris* e *Pac Man*. Bussunda, Hubert, Reinaldo, Cláudio Manoel, Beto, Marcelo Madureira e Hélio de La Peña são "du casseta".



BOLICHE NO FLIPERAMA

Livro de Magic



Que cards têm a ver com RPG todo mundo sabe. A novidade é que agora os jogadores de *Magic - The Gathering*, a coleção de cards mais famosa do mundo, ganharam um livro de ficção, como os conhecidos "suplementos" das regras de RPG. *Arena*, de William R. Forstchen, traduzido pela Ediouro (304 páginas, R$ 18,60), conta a história do guerreiro Garth Caolho, um dos convidados a participar da batalha anual entre magos, realizada em Dominia.

Poderia até mesmo ser um roteiro de teatro pela quantidade de diálogos, já que para jogar RPG é preciso encenar. Por outro lado, parece filme de cavalaria medieval, uma vez que esse é o ambiente de Magic, ou ainda enredos de videogame, quando o autor dá detalhes das batalhas: "(...) O capitão esquivou-se do golpe, jogando Garth ao solo. Rindo sardonicamente, desferiu um golpe, acertando com um chute a costela de Garth. Ouviu-se o som de ossos se quebrando (...)". Se você achou que "sardonicamente" é uma palavra estranha, acostume-se. A linguagem é bem difícil, exigindo boa dose de atenção em trechos como: "(...) À menção de sua alcunha, um som de surpresa levantou-se da multidão (...)".

Foto: Hamilton Penna



Pista lisinha e bola mais leve no mini-boliche

Se você gosta de jogar boliche mas acha o preço um pouco fora do seu esquema, a Family World acaba de trazer do Canadá o simulador Bowlingo. Por R$ 2,50 você pode fazer 10 jogadas e ainda ganha tickets de acordo com sua pontuação para trocar por cerca de 200 brindes, de bichinhos de pelúcia a aparelhos de som. A máquina, do fabricante Mendes, é 70% proporcional a uma pista de boliche oficial, permitindo até que quatro pessoas disputem os strikes. A bola também é menor e mais leve, podendo ser jogada por crianças. A desvantagem: por enquanto só há para paulistas, no Family World do Shopping Ibirapuera.

MK4?

Está rolando um boato no mercado de que haverá o arcade *Mortal Kombat 4*, uma vez que já foi concluída a última versão de *MK3*, a *Ultimate*, que você confere nesta edição. A revista inglesa X-Gen de videogames publicou no final do ano passado que a versão de *MK3* para o Ultra-64 terá novidades que, mais tarde, farão parte do *MK4*. Ou seja, será uma espécie de teste. Eita curiosidade!



COMING SOON

POR RODRIGO SEGATTI

Killer Instinct 2

INSTINTO ANIMAL 2: A REVANCHE

E a guerra continua... A nova geração dos consoles está com cada vez mais novidades: o Ultra 64 nem saiu e já abre discussões sobre possíveis periféricos. O último jogo do Ultra que vai fazer o *debut* nos arcades é o *Killer Instinct 2*, sucesso certo. A Sega também tem seus planos para arcade, incluindo o jogo de luta do Sonic (!!). O Saturn, por outro lado, ganha mais jogos de RPG. Os do Neo Geo vão aparecer no PlayStation e o Neo Geo CD ganha um primo mais rápido. Quem não agüentar a pressão vai cair fora, como a GoldStar e a Atari.









A Nintendo e a Rare acabaram de anunciar a seqüência do seu hit em arcades. *Killer Instinct 2* trará maior profundidade no gameplay, gráficos melhores, novas telas de fundo, mais personagens e, sim, mais combos. Na verdade, milhares deles. As combinações agora podem ser usadas interagindo com objetos e o cenário. Isso dá uma nova dimensão ao jogo, graças à nova tecnologia para gráficos usada pelos programadores. *Killer Instinct 2* traz um cast de novos personagens bem variado, com a adição de duas lutadoras: Kim Wu, expert em artes marciais que usa um par de nunchakus, e Maya, uma amazona que ataca com facas. A pedidos dos fãs, os originais TJ Combo, Spinal, Glacius, B. Orchid, Jago, Sabrewolf e Fulgore estão de volta com golpes e movimentos novos. Como quase todo jogo de luta atual, *Killer Instinct 2* ganhou uma barra de Power Up que, quando cheia, possibilita ataques especiais ao jogador.

Enquanto a Rare continua trabalhando numa versão de *Killer Instinct* para o Ultra 64, a Nintendo anuncia que o preço de seus cartuchos no Japão será de 9.800 yens (cerca de US$ 98,00), o preço atual de jogos de Super Famicom. Com isso, os cartuchos de 16 bits ficarão mais baratos (7.500 yens ou aproximadamente US$ 75,00), a partir de fevereiro. Lançamentos japoneses como *Fire Emblem 2*, *Kirby Special Deluxe* e *Super Mario RPG* já terão esse novo preço.

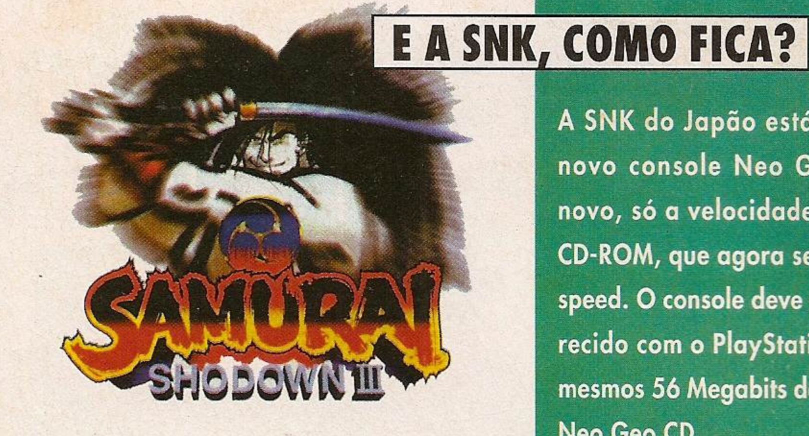
Quanto ao acessório mais obscuro da história, o "64DD" para o Ultra 64, boatos no Japão já o especificam um pouco. Será um disk drive com capacidade de 64 Megabytes, ou 512 Megabits (dez vezes menos que a capacidade de um CD). A razão da escolha da Nintendo em oposição ao CD-ROM é fácil: o 64DD deverá ter velocidade de transferência de 1 Megabyte por segundo, três vezes maior que um CD-ROM de double speed, além de ter um espaço de 20 Megabytes regraváveis. A empresa tem planos com a Netscape para um sistema de download de fases e upgrades de jogos pela Internet. Nada confirmado por enquanto, mas muito promissor.

O LUGAR DA SEGA

No campo do PC, a Sega vai concentrar seus esforços na produção de jogos para a placa Edge 3D Diamond, que tem o chip Nvidia, capaz de duplicar as capacidades do Saturno e Mega Drive. Especialmente para a placa sairão *Panzer Dragoon, Virtua Cop, Daytona USA* e *Bug!*. Para *Windows '95* estão previstos *Garfield: Caught in the Act, Vector Man, Sonic Spinball, Sonic and Knuckles, Sonic CD* e mais um grande número de jogos de esportes.

Para arcades ainda este ano: um jogo de luta do Sonic & Tails para a placa Model 2 (a mesma de *Virtua Fighter 2*). Para a novíssima placa Model 3, estão sendo feitos três jogos: *Virtua Fighter 3, Virtua Cop 3* e um de corrida do Supercars europeu.

Para o Saturn o futuro parece brilhante: a Working Designs anunciou estar traduzindo para o mercado americano dois jogos de RPG: *Shining Wisdom* e *Magic Knight Rayerth*. Os dois se deram muito bem no acirrado mercado japonês de RPG, portanto ótimos jogos.





Enquanto *Bug!* faz sua aparição na nova placa Edge 3D, *Garfield* surge como uma das estrelas dos novos games para PC

E A SNK, COMO FICA?

A SNK do Japão está lançando o novo console Neo Geo CDZ. De novo, só a velocidade do leitor de CD-ROM, que agora será de double speed. O console deve ser cinza, parecido com o PlayStation, e com os mesmos 56 Megabits de memória do Neo Geo CD.

Ao mesmo tempo, a SNK japonesa assinou um contrato com a Sony para transportar seus títulos para o PlayStation. Os primeiros jogos anunciados: *King of Fighters '95, Samurai Shodown 3* e *Fatal Fury Real* Bout. Entretanto, especialistas japoneses têm dúvidas quanto às capacidades do PlayStation para rodar esses jogos. O principal motivo é em relação à memória, que não chega nem perto do Neo Geo CD. Isso resultaria em uma pior qualidade gráfica e menos frames de animação para os personagens. Se é ou não verdade, teremos que esperar para ver.



NOCAUTE

A empresa Lucky Goldstar está caindo fora da briga dos 32 bits e já parou de fabricar o seu 3DO. Provavelmente por causa da compra do upgrade M2 pela Matsushita. A Goldstar agora vai se concentrar no mercado de multimídia. E a Atari também vai parar de produzir jogos para o seu console Jaguar, além de atacar no mercado de computadores com conversões de títulos do falecido console e depois com jogos novos para a plataforma.

review

Mês de poucas novidades na área. Mas como o que importa é a qualidade e não a quantidade, temos o prazer de informar que dois grandes jogos estão chegando por aqui. Quem pensava que os 16 bits estavam morrendo precisa conhecer *Breath of Fire 2*, um super RPG que tem tudo para agradar aos fãs do gênero. Para os amantes da velocidade chega *Ridge Racer Revolution*, a continuação do melhor jogo de corrida até agora, e que realmente vai fazer uma revolução em seu PlayStation. Isso sem falar em outros grandes jogos como *Super Turrican 2* para Super Nes e *NHL Club 96* para Saturn. E como nem tudo na vida é alegria e para que nossos leitores não aluguem gato por lebre, damos um toque quanto aos jogos ruinzinhos que vêm no embalo. Portanto, olho vivo e bom divertimento.

BREATH OF FIRE II

Tipo: RPG
Fabricante: Capcom
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9



Para quem só conhece a Capcom como fabricante de *Street Fighter* e *Megaman*, temos o prazer de informar que ela tem ótimos RPG's. Na verdade são só dois, contando com este, mas eles realmente são de arrebentar. Apesar de ser uma continuação, *Breath of Fire II* tem uma história à parte, é o único ponto em comum entre eles o fato de que aqui você também é um membro do *Dragon Clan.* Os gráficos são bem legais, a música relaxante e o jogo bem longo. Pode ter certeza que você vai ter que passar muitas horas grudado à TV para poder acabar esta grande aquisição à enorme lista de RPG's para o Super Nes.









PRIMAL RAGE

Tipo: Luta
Fabricante: Time Warner
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8





O duelo entre dinossauros chega aos 32bits. Esta versão de *Primal Rage* é, de longe, a melhor até agora. Os dinossauros estão bem maiores que os do Mega e do Snes, o que deixa o jogo bem mais bonito. Os gráficos de fundo estão mais bem trabalhados e a música é em CD, portanto dispensando comentários.

GOAL STORM

Tipo: Esporte
Fabricante: Konami
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 9





Goal Storm é a versão americana de *Winning Eleven*, que por sua vez é uma versão melhorada e poligonal de *Perfect Eleven* para o Super Famicon, todos da Konami. Com vários times e diferentes visões, é um dos melhores jogos de futebol até agora e que vai garantir boas horas de diversão.

CYBERSPEED

Tipo: Corrida
Fabricante: Mindscape
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8





Jogo de corrida futurista, com naves espaciais que lembra vagamente o antigo sucesso de arcade *Stun Runner*. O ponto interessante do game é que sua nave está presa na pista por um fio e para ultrapassar os adversários você tem que ficar girando no cabo. Vale a pena dar uma conferida mais a fundo.

GEON CUBE

Tipo: Puzzle
Fabricante: Technos
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8





Versão para o Playstation do antigo game para PC *Block Out*. *Geon Cube* é uma espécie de *Tetris* visto por cima, onde você tem que completar o quadrado inteiro em vez de apenas uma linha para fazer as peças sumirem. Aqui, você pode jogar contra o computador ou contra um amigo.

NFL QUARTERBACK CLUB 96

Tipo: Esporte
Fabricante: Acclaim
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



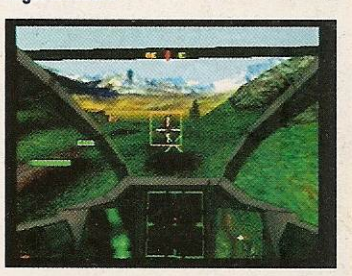


NFL Club é o mais novo jogo de futebol americano a aparecer por aqui. Ele conta com todas as estratégias que você pode encontrar em um jogo de verdade, todos os times da liga americana e todas as visões que um jogo de esporte poligonal pode oferecer.

THUNDERSTRIKE 2

Tipo: Simulador
Fabricante: Core
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 6





Thunderstrike é um simulador de helicópteros simplório. Tudo é muito simples e descompromissado, os inimigos estão meio sem ânimo e as missões são muito fáceis. Os controles contam apenas com o necessário para o helicóptero se mover, não tendo menus, mapas e radares a serem acionados.

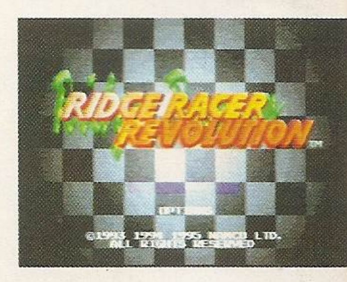
RIDGE RACER REVOLUTION

Tipo: Corrida
Fabricante: Namco
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9





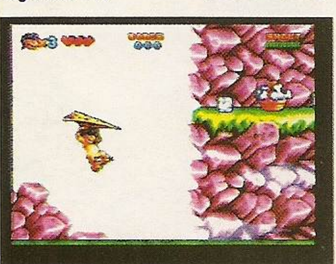
O grande sucesso que fez muita gente comprar o Playstation acaba de ganhar uma continuação. Com pistas, carros e músicas novas, *Ridge Racer Revolution* tem tudo para agradar aos fãs da velocidade. Em relação às pistas, este *Revolution* conta com quatro circuitos, mais o modo espelho. Mas em relação às máquinas, você vai ter que usar o mesmo esqueminha do *Ridge Racer* normal para escolher carros a mais, ou seja, matar todos os inimigos que aparecem enquanto ele carrega. Na parte musical, *Revolution* tem trilhas novas e remixes de todas as músicas do *Ridge Racer* normal.



PREHISTORIK MAN

Tipo: Aventura/ Plataforma
Fabricante: Titus
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7





Joguinho na linha *Mario Bros*. Só que o personagem da Nintendo é muito mais carismático. O jogo tem seus pontos altos, como o humor e a variedade de telas. Você conta até com uma asa delta em certas ocasiões. Mas por via das dúvidas, prefira o baixinho bigodudo.

SUPER TURRICAN 2

Tipo: Aventura
Fabricante: Ocean
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9





Continuação da saga *Turrican*, que conta con versões também para o Mega Drive. Novamente "A Máquina" ameaça um sistema estelar qualquer do cosmos. Como você já enfrentou o cara antes, está mais que na cara quem é que vai ter que acabar com seus planos maléficos novamente. Este *Turrican* está muito bom, com ação ininterrupta do começo ao fim

GIVE'N GO

Tipo: Esporte
Fabricante: Konami
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



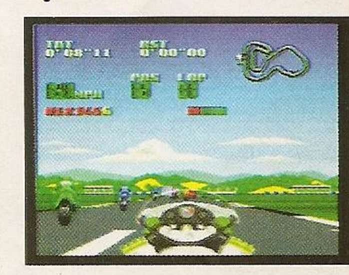


Jogo de basquete legal, que sai daquela linha *NBA Jam*. A visão é por trás da quadra e muda de acordo com a bola. Muito parecido com *Slam Dunk* para Super Famicon, *Give'n Go* é um jogo que merece ser visto e jogado.

KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE

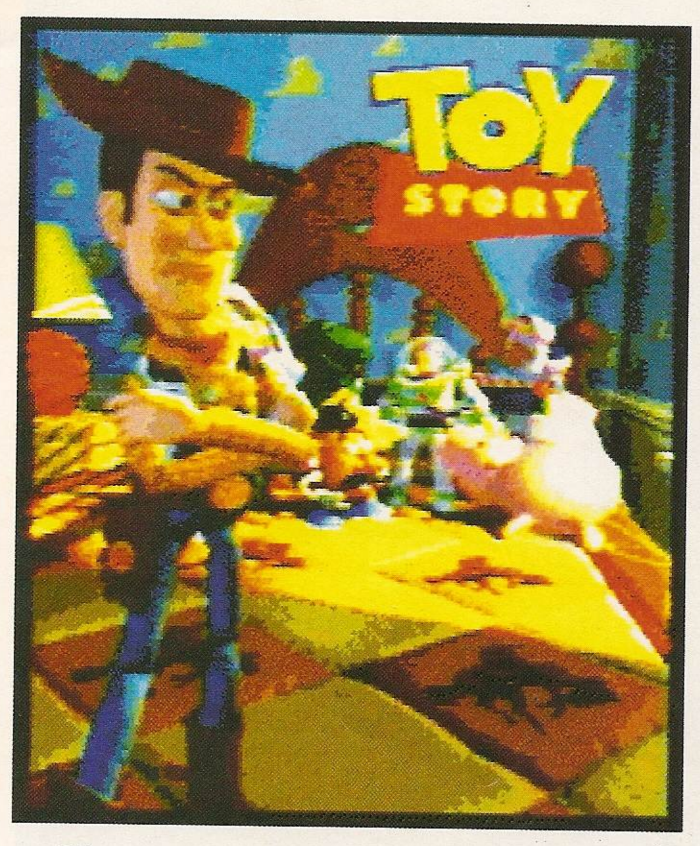
Tipo: Corrida
Fabricante: Time Warner
Gráficos: 6
Música: 7
Jogabilidade: 6





Apesar do nome, não se engane. Este jogo uma verdadeira armadilha para os mais incautos. Você só sabe que pilota uma Kawasaki po causa do nome do jogo e o único desafio aqui manter a calma e não arremessar o cartucho n parede.





Toy Story

RODRIGO SEGATTI

é o primeiro longa-metragem totalmente feito por computador e também o mais novo sucesso dos estúdios Disney. Como todo desenho novo da Disney, *Toy Story* teve entrada garantida no mundo dos videogames. Para executar o trabalho, foi preciso unir três softhouses: a Traveler's Tales, a Sony Psygnosis e a Pixar, empresa que desenvolveu *Toy Story* para o cinema. O resultado ficou impressionante: o jogo combina gráficos 3D digitalizados (como em *Donkey Kong Country*) e cenários 3D reais, como no jogo para *Clockwork Knight* do Saturn. Mas o game não se limita à ação de plataforma, tendo como ponto alto a variedade de fases: é possível correr com carros de controle remoto, voar com o Buzz Lightyear, entrar em labirintos tipo *Doom* e muitas outras coisas diferentes e divertidas. As versões para os dois consoles estão incrivelmente parecidas, com ligeira superioridade para a versão do Mega, que tem mais fotos entre fases e uma etapa de corrida vista por trás do carro, ao contrário do Super NES. A dificuldade é meio alta para crianças, único defeito de um ótimo jogo para os consoles de 16 bits.



Os itens do jogo: juntando os 50 bonus stars de cada fase, você ganha uma vida. Depois de acumular 300, um continue



Na primeira fase, liberte os soldadinhos verdes desta caixa...



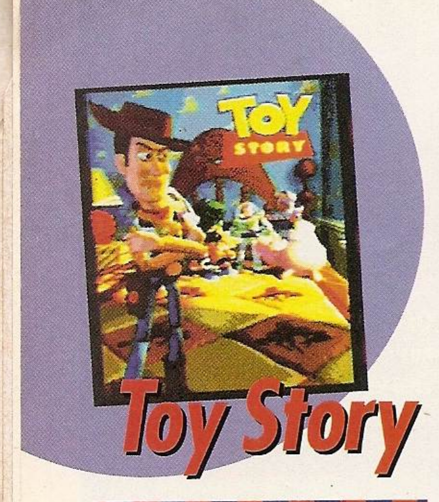
...depois, derrube o "baby monitor" para os soldados carregarem



Use o gancho para subir nas estantes da parte esquerda e coletar mais estrelas



Na segunda fase, o negócio é esconder os brinquedos antes de acabar o tempo. Antes de libertá-los, suba nos blocos e pule para pegar as estrelas



Toy Story



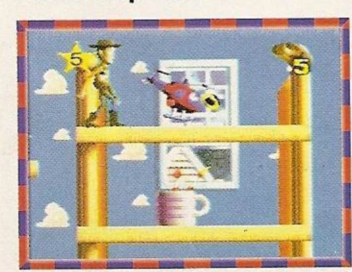
Antes de esconder todo mundo, pegue as estrelas que estão em cima da cama



O porquinho, o dinossauro e o robozinho ficam na caixa, enquanto o carrinho e o robozão ficam embaixo da cama. O Woody fica em cima



Na corrida contra o Buzz, use a cordinha nos tubarões e outros inimigos para ganhar tempo, mesmo não precisando se apressar



Acompanhe o helicóptero para catar a vida.



Na linha final, use o gancho para pegar as últimas estrelas da direita



Contra o pesadelo-Buzz, acerte todos os fogos que ficam rodeando o cara



Espere ele falar, desvie do laser e acerte-o quando ele mexer no braço



Controlando o Rex, Woody tem que fazer a fuga do quarto. Direcione o pulo no ar para desviar dos brinquedos



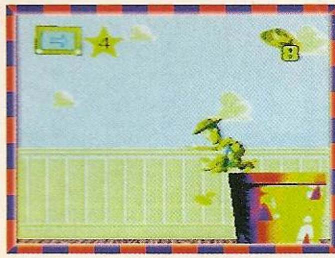
Contra Buzz, use a corda no pneu para jogá-lo no astronauta. Dá para saber se ele vai atacar quando ele dá uns gritos



Quando derrotá-lo, corra para os dois lados da tela para pegar duas estrelas



Na lanchonete, disfarçado de copo de refrigerante, quando passar um aviãozinho de papel, abaixe para não ser atropelado. De resto, vá rápido para não levar trombadas do Buzz (que está de hamburguer)



Depois da revolta dos brinquedos, Woody tem que escapar com o dinossauro Rex. Acerte os blocos e libere a passagem do garoto. Para pegar ítens que estão abaixo do Woody, aperte ↓ que ele magicamente coleta as estrelas



Dentro da máquina, logo após o checkpoint, há uma passagem secreta à esquerda para uma vida e uma estrela



No labirinto Doom, leve cada bichinho de uma vez para a saída



Contra a "garra", assim que ela pegar o Buzz, use a corda para levantar um bichinho. Com ele no ar, aperte ↑ com a corda para jogá-lo na garra. Faça até acabarem as fichas do Sid



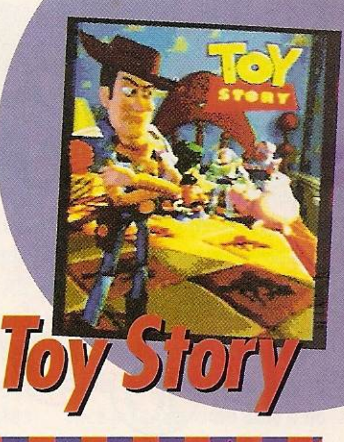
Quase no final, Sidão vai tacar fogo no boneco. Sem poder pular ou parar de correr, desvie dos ioiôs, até chegar na tigela de água



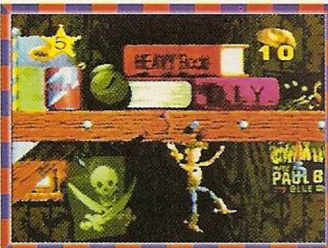
Depois de passar pelo quarto de Sid, Woody e Buzz devem enfrentar os brinquedos mutantes para sair: vá sempre para a esquerda, dando uma mãozada antes de encostar nos monstros



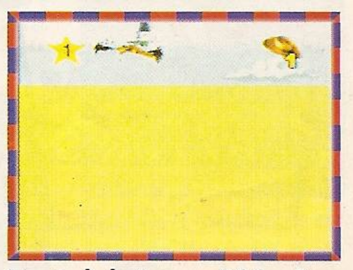
Para fugir do cachorro de Sid, Woody conta com a ajuda de Roller Bob. Vá desviando e, quando ouvir o latido do cachorro, siga em frente



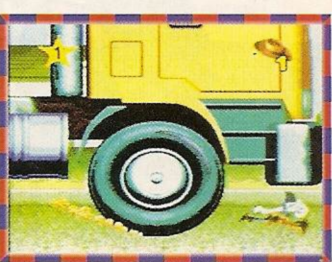
Toy Story



Na casa do Sid, use a corda nos ganchos para ganhar mais uma vida, que está embaixo da mesa



Depois de fugir com o RC Car, Buzz usa seu foguete para voar. Quando chegar no caminhão, suba a tela inteira



Quando ultrapassar o caminhão, vá para baixo



Aí é só se dirigir ao carro da mãe do Andy





Mega Man X³

EURICO RAMOS

VIDEOGAME EDITOR'S CHOICE

chega com 16 Mega de memória e o novo chip C4 que proporciona efeitos em 3D. Este é o 15° *Mega Man* a ser lançado, marca recorde para um game. Seguindo a série "X", no ano"dois mil cento e alguma coisa", os Mavericks são neutralizados por um tal de Dr Doppler. Quando tudo parecia perfeito, os Mavericks se revoltam repentinamente. Mega X e Zero são notificados que Doppler está por trás de tudo. Então, o esquadrão Caça-Mavericks entra em ação. Eles terão que passar por oito fases para descobrir quem está realmente comandando a bagunça. Como não podia deixar de ser, este Mega Man traz novidades como o Air Dash em três direções e a possibilidade de poder escolher entre quatro robôs diferentes. Mas o legal mesmo é que agora dá para jogar com o Zero também. Durante qualquer momento do jogo, pressione Start mais o botão R. Apesar de poderoso, Zero não pode usar as armas de X. Em geral, o jogo é fácil. Porém, você terá que pastar um pouquinho para terminar o jogo com tudo completo. Ainda bem, já que a diversão e o desafio ficam por conta do número de itens a serem descobertos. Mega Man é um dos poucos jogos de aventura que dá gosto jogar.

ITENS

Cápsula
aumenta capacidade de energia
Tanque de Energia
recarrega a energia
Air Dash
dash no ar (três direções)
Adaptador
aumenta o poder de tiro
Capacete
mapeia tela
Armadura
protege energia

COMANDOS

Y: atira
B: pula
A: dash
L e R: troca de arma
Start: tela principal
Super Pulo na Parede: B + A e depois direcional para o lado oposto

CHIPS

Você só poderá carregar o chip se já tiver a parte correspondente e poderá usar apenas um deles.

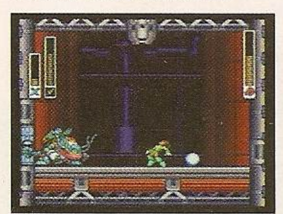
Duplo Dash
(o nome já diz tudo)
Super Tiro
nova arma
Super Capacete
recarrega a energia se você ficar parado
Super Armadura
impede perda de energia

LETRAS

N: robô normal
K: robô broca
H: robô míssil
F: robô submarino



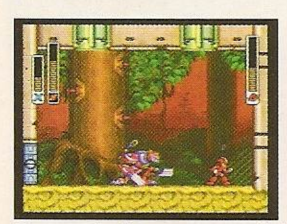
Pegue o tanque de energia no começo da fase. Para derrotar este Boss, use o super pulo para saltar por cima dele e atirar nas suas costas



Para pegar a cápsula desta tela, use o super pulo ou volte depois de pegar o Air Dash. Usando a arma T.Fang, esse sujeito é fácil

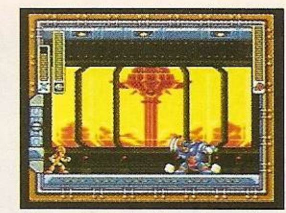


Use o T.Thunder para acabar com ele. Pule na parede e espere ele atirar; então, vá para cima dele



Nesta tela, há um tanque de energia no começo e uma cápsula no final. Essa imitação de Wolverine é bico. Comece atirando, para que ele pule na parede. Não pare de atirar. Repita a operação usando o S. Blade

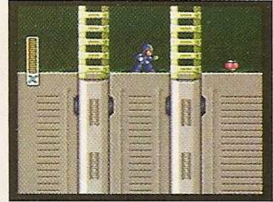




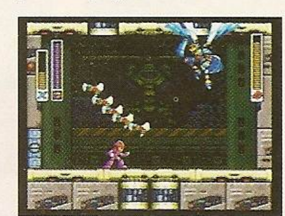
Use o R. Splasher para destruí-lo. Depois de derrotá-lo, o bloco que protegia a cápsula não estará mais lá



Atire nas caixas para encontrar uma passagem nas casinhas. Use o T. Fang para quebrar a parede e pegar o robô. Você ganhará a letra N



Para chegar aqui, use o robô e suba na parede ou volte depois de pegar o Air Dash



Aqui você não queima calorias. Apenas fique parado e atire com o B



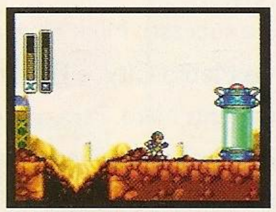
No começo da fase, use o T. Fang para pegar a cápsula ou volte depois de pegar a letra K. O Air Dash pode ser acionado para cima. Volte e pegue o tanque de energia



Usando o esquema do primeiro Boss, tudo fica fácil. Use o P. Bomb



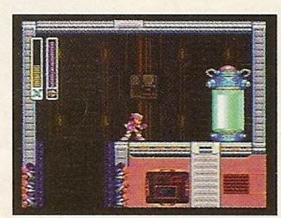
Agora que você já está com o Air Dash, é hora de voltar para as telas. Na quarta tela use o T. Fang para abrir a passagem e o Air Dash para alcançar esta plataforma. O adaptador de tiro será bastante útil daqui para frente



Volte para a primeira tela e use o T. Thunder carregado para derrubar a pedra e pegar a cápsula e o capacete



Para pegar a letra H use o T. Thunder carregado. Use o robô para encontrar uma cápsula e a super armadura



Volte para a segunda tela e use o B. Hole corregado para fazer a plataforma subir e buscar a armadura. Apanhe o robô e apenas caia para pegar o tanque de energia



Voltando para a sexta tela você encontra o super capacete. Use o robô H ou o Air Dash. Com este chip, se você estiver com os quatro tanques de energia vazios, fique parado que em três minutos eles se auto-recarregam



Volte para a quinta tela e no comecinho, use o Air Dash para pegar a letra F. Para alcançar este local, quebre a passagem com o robô e pegue o super tiro

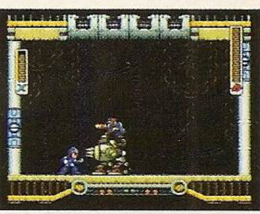


No começo da tela pegue a cápsula. Agora, com o robô submarino, suba até a superfície e use o Air Dash para pegar a letra K. Ainda com o robô, destrua as hélices e suba na parede para encontrar o duplo Dash



Para variar, este sujeito também é fácil. Atire com o Ice Spear e passe por baixo quando ele atacar





Estes caras aparecem em qualquer tela a partir da terceira. No começo, use o esquema do primeiro Boss. Depois, pule na parede e espere ele se aproximar. Assim, você pula por cima dele e do tiro. Use a arma normal



Fique do outro lado e quando Bite descer, atire e salte por cima dele. Use o tiro normal



Bite é forte mas fácil de ser destruído. No começo, quando ele soltar sua arma, pule na parede e logo depois por cima dele. Se você não errar, esta seqüência vai ser moleza. Use o tiro normal



Esta última fase é dividida em quatro telas. Para derrotar o primeiro Boss, Bit & Bite, use o P. Bomb. Para o segundo, Vile Upgrade, use o mesmo esquema do Vile normal. Para derrotar Dr. Doppler, use o tiro normal só quando ele estiver atacando. Depois de derrotar o primeiro Sigma você terá que enfrentar Super Sigma. Ele só pode ser atingido na cabeça. Use o tiro normal carregado, mas não no máximo





Final Fight 3

MATEUS ANDRADE

A saga "espancar andando" da Capcom chega ao seu terceiro episódio com *Final Fight 3*. E traz de volta dois personagens de sucesso: Mike Haggar, o prefeito campeão de luta livre de Metro City, e Guy, o ninja modernoso com sua imitação de tênis Nike. Para adicionar um pouco de novidade ao jogo, dois estreantes entram em cena: Lucia, policial do departamento anti-gangues de Metro City, e Dean, ex-membro da gangue "Skull and Bones". Esta versão conta com 24 mega de memória, o que possibilita a existência de quatro personagens, uma a mais que a versão anterior. Surpresa também é contar com a ajuda do computador. Você escolhe um personagem e o Super NES vai controlando, como se você estivesse jogando com um amigo. Outra diferença em relação às versões anteriores é a incorporação de movimentos especiais, como em todos os jogos de luta recentes. Há uma barra no canto inferior da tela. Quando ela estiver cheia e a palavra "Super" aparecer, você faz o comando e o seu personagem dá um golpe inacreditável, que tira muita energia dos adversários. A história de *Final Fight 3* é a seguinte: após um certo período de paz, conseguido com a destruição da Mad Gear, uma nova onda de crime começa a tomar conta da cidade. Guy, que acaba de voltar do Oriente, onde foi aperfeiçoar sua técnicas, está no gabinete de Haggar quando uma explosão é ouvida. Antes que qualquer um dos dois possa fazer alguma coisa, Lucia entra no gabinete e avisa que a gangue "Skull and Bones" vai tomar conta da cidade. Com a ajuda de Dean, que conhece bem a organização, eles partem para a luta pelas ruas de Metro City.

COMANDOS

Y: ataque
B: pulo
A: extra joy
L ou R:
trava o personagem



Não fique esperando muito tempo para usar os golpes Super. Quando o medidor estiver cheio, agarre o primeiro infeliz que passar na sua frente e use-os sem dor na consciência



O primeiro Boss é Dave, um policial corrupto. A estratégia para derrotá-lo é esperar que ele caia do salto e descer a mão, fugindo com pulos assim que ele se recobrar. Não se esqueça de usar os Super



Você pode encurtar caminho entrando nas portas. Para escolher onde ir, quebre-as, arremesando os inimigos. Depois, é só entrar



Hora de enfrentar Callman. O cara é grande, mal e feio, isso sem falar no seu chute. Portanto, tome cuidado. Para derrotá-lo, não fique na mesma linha que ele. Prefira atacar com voadoras, aproveitando o momento em que ele bobear para dar uma sequência e fugir em seguida



Esta fase é bem curta e fácil. Não tem segredo: vá andando e batendo nos caras até passar para a próxima



Para conseguir encarar Drake e sair vivo, use estas duas diquinhas: não deixe que ele pegue a âncora e nunca pule junto com ele. Prefira desviar andando e correndo, parando para socá-lo quando ele tocar o chão



Bonus Stage. O único ponto fraco da Bulldozer é a cabine. Dê voadoras seguidamente para destruí-la



O Boss desta fase fica correndo de um lado para o outro. Pare-o com uma voadora e emende uma sequência ou um Super. Desvie de seus ataques e repita a operação



Bonus Stage. Siga em frente destruindo os barris para conseguir itens. Esqueça os barris com a marca do foguinho na tampa, pois eles irão explodir



Finalmente, a última fase. Aqui as portas não cortam caminho, mas levam a salas onde você pode encontrar vidas, energia ou só inimigos. Esteja à vontade para tentar a sorte



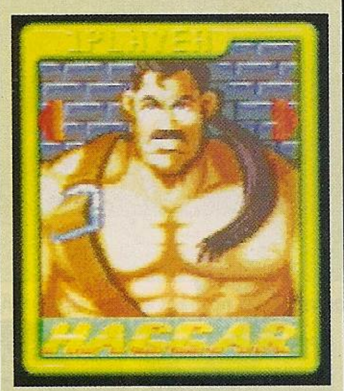
Dentro do elevador você vai ter de enfrentar uma verdadeira chuva de Joe's. Se estiver sozinho, fique de costas para a parede, dando socos sem parar. Caso esteja acompanhado, fiquem de costas um para o outro, assim vocês se protegem mutuamente



No terraço, você vai enfrentar Black, um grandalhão metido a Comandos em Ação. Para detonar com a figura, fique pulando pela tela, tomando muito cuidado quando ele começar a girar como uma bailarina pela tela. Quando der uma brecha, use sequências de socos, só tentando agarrá-lo em último caso

Golpes

Os movimentos são com o personagem virado para a direita. Os golpes especiais tiram um pouco de energia. Os Super só podem ser acionados quando o medidor estiver cheio.



BODY PRESS
durante o pulo, ↓ + Y
BACK FLIP DROP
agarre por trás, pule e Y
SPINNING PILE DRIVER
agarre o inimigo, pule e Y
VIOLENT AXE
↓ ↘ → + Y
SPINNING CLOTHESLINE (ESPECIAL)
A ou Y+B
FINAL HAMMER (SUPER)
agarre o inimigo, → ↘ ↓ + Y



ELBOW DROP
durante o pulo, ↓ + Y
WALL LEAP
pule na parede e, quando encostar nela, aperte B
KNEE DROP
agarre por trás, ↑ + Y
Aperte Y 3 vezes na sequência
FIRE BALL
↓ ↘ → + Y
HURRICANE KICK (ESPECIAL)
A ou Y+ B
1.000 FIST BARRAGE (SUPER)
agarre o inimigo, → ↘ ↓ + Y

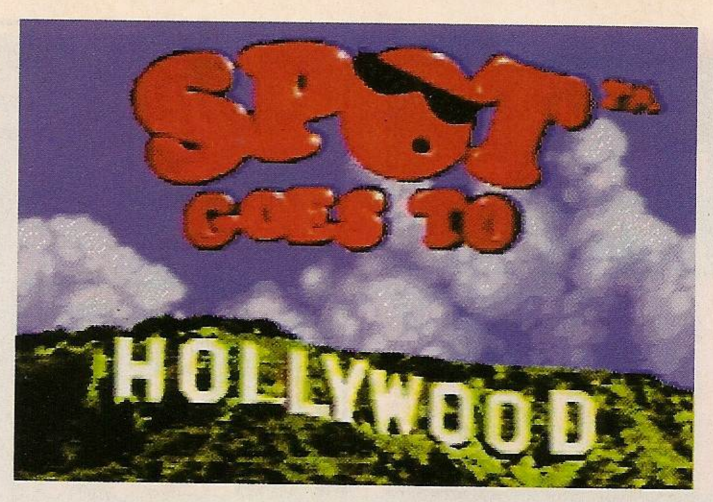


KNEE SLAM
agarre por trás, →+Y
KNEE DROP
durante o pulo, ↓+Y
FIRE SPINNER
durante o pulo, ↓ ↘ →+ Y
TORNADO SPINNER
→ ↓ ↘ + Y
HURRICANE SPINNER (ESPECIAL)
A ou Y+ B
HARD HIT KNEE (SUPER)
↓ ↓ → + Y



LIGHTNING
→ ↗ + Y
DISTANCE GRAB
↓ ↘ → + Y
(distância média)
BACK BREAKER
agarre por trás, ↑ + Y
ELECTRIC SHOCK (ESPECIAL)
A ou Y+ B
SCRAP DUNK (SUPER)
agarre o inimigo, ↓ → + Y





Hot Spot

MATEUS ANDRADE

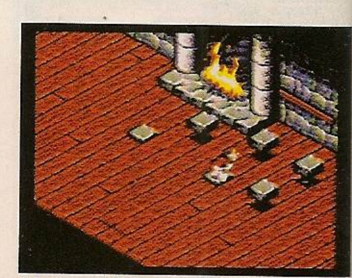


A nova aventura de Spot, o garoto-propaganda da 7-Up nos States, é bem diferente de *Cool Spot*. Em vez da movimentação horizontal do primeiro, em *Spot Goes to Hollywood* você vai ter que se acostumar com a visão 3/4, o que vai exigir um pouco mais de habilidade na hora de dar saltos ou atirar nos inimigos. A história de personagem de videogame que vira astro de cinema já está ficando meio manjada, mas o pessoal insiste! Você vai ter de ajudar Spot a completar seu primeiro filme, uma aventura que chupa partes de grandes filmes, como *Guerra nas Estrelas* e *Aliens*. Através dos sets de filmagem, você tem que procurar pelos outros spots. No início de cada fase, você fica sabendo quantos spots existem na tela e qual é a porcentagem para poder passar de fase. Prepare-se para ficar um bom tempo fuçando em todos os cantos da fase, pois alguns deles estão bem escondidos. O jogo está repleto de armadilhas e passagens secretas, o que vai garantir muitas horas de diversão.


Boss. Para arrebentar com ele, atire na cabeça do polvo e corra ao escutar o som das bolas de ferro caindo


Para abrir a passagem secreta, empurre os vasos até os lugares marcados no chão

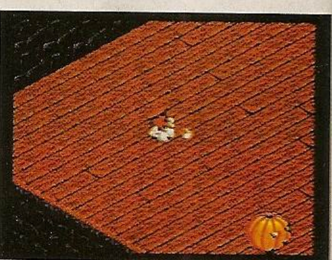

Não deixe que te enganem: este não é um beco sem saída. Use o reflexo da água para descobrir as plataformas invisíveis

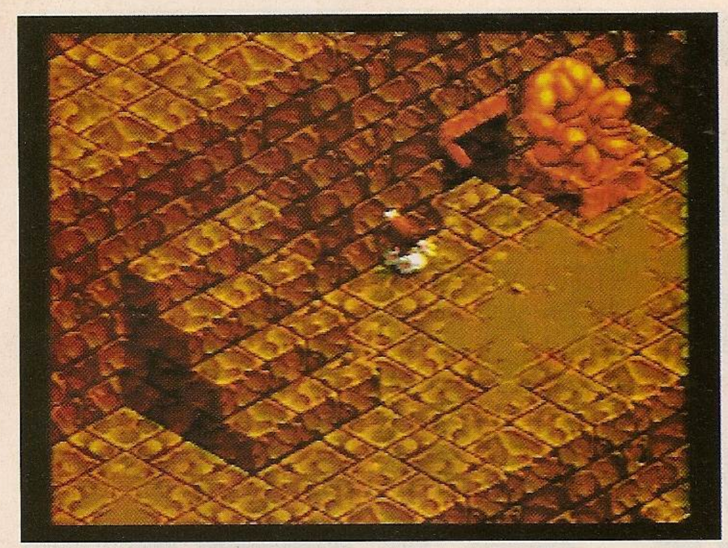

Abaixe todas as pedras para conseguir apagar a lareira e pegar os itens que estão lá dentro


Estes caranguejos escondem spots. Mate todos que encontrar: vá atirando sem esquecer de correr para os lados e, assim, escape dos tiros

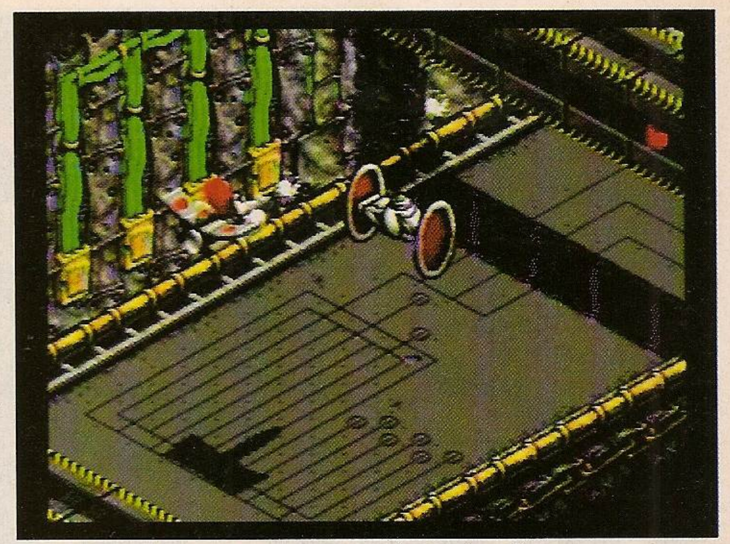

Suba até o alto do muro e pule fazendo uma curva no ar. Atrás da escada há uma passagem secreta


As bolhas recarregam a sua energia. Use e abuse

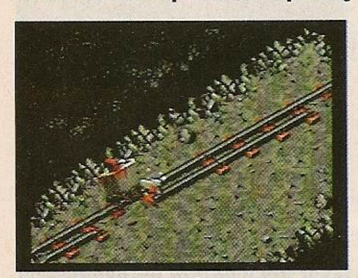

Boss. Para acabar com a abóbora, fuja quando ela pular para cima de você e continue correndo até que os tiros dela caiam no chão. Vire, atire e repita a operação



Atire na estátua para abrir a passagem e pegar os spots



Aqui, não preste atenção aos inimigos e desvie dos pilares



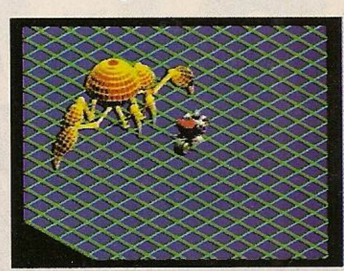
Quando encontrar buracos nos trilhos logo após uma subida, não pule. Desvie o carrinho para o lado em que o trilho esteja inteiro



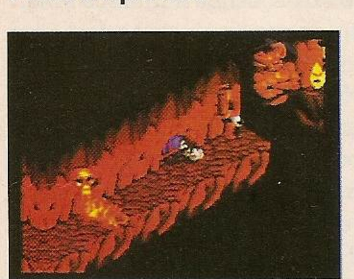
Boss. Para acabar com o diabo, espere que ele apareça, pule o seu tiro e procure uma posição para acertá-lo. Quando ele desaparecer, fique atento e repita o procedimento



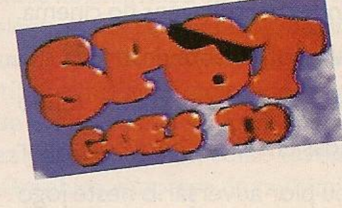
Nesta tela de ficção científica, fique esperto para as aranhas não grudarem. Caso isto aconteça, gire o direcional e aperte todos os botões

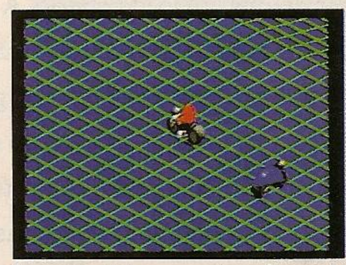


Boss. Aqui não há uma tática específica, fique esperto com as teias e os tiros teleguiados. Acerte a cabeça da máquina sempre que puder

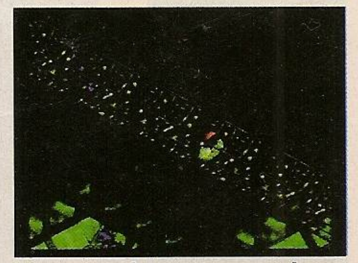


Atire no extintor para pegar o item que dá acesso à passagem secreta

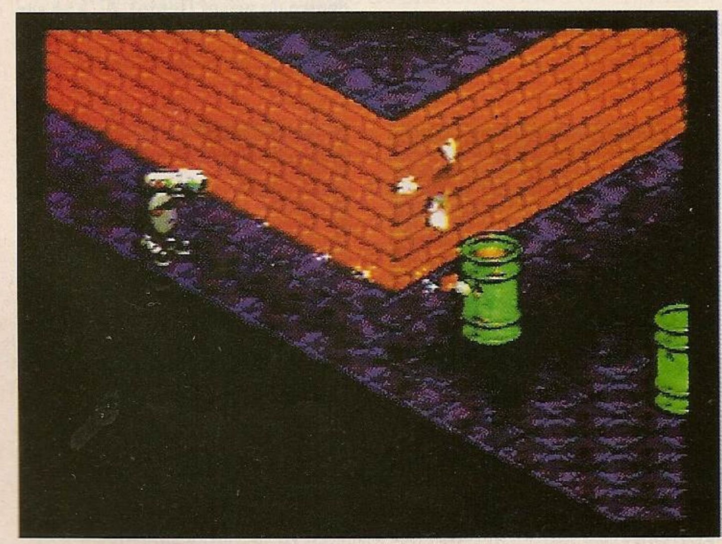





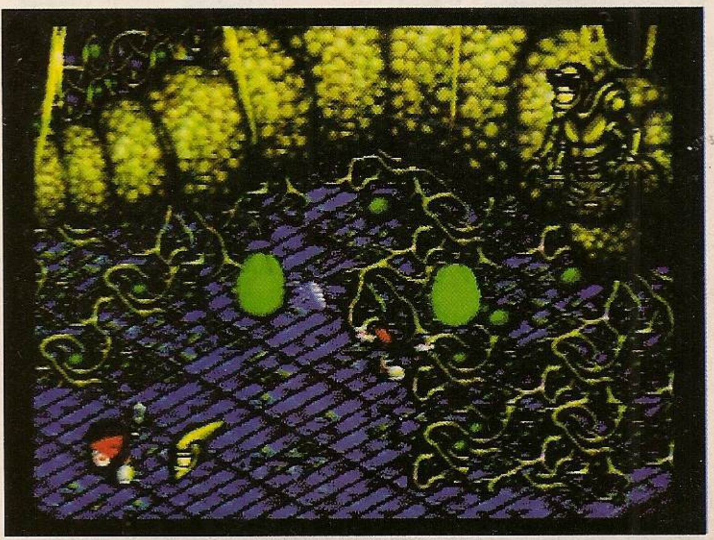
Para despistar as motos , fique girando até que elas desistam



Atraia os robôs até os corredores, protegendo-se para acertá-los

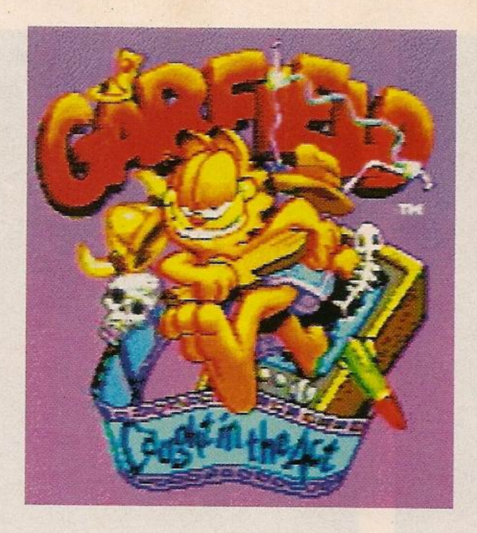


Use os tiros do spoterminator para destruir os barris sem tampa e pegar os spots escondidos



Boss. Este sujeitinho de óculos é o último obstáculo entre você e a fama. Pule e atire nele, não esquecendo de matar as aranhinhas que saem dos ovos











Para poder subir nas árvores, bata nas plantas carnívoras que estão nos vasos e use-as como trampolim



Para passar pelo Boss, vá até a segunda plataforma flutuante e atire uma bomba no pirata. O papagaio que está no seu ombro vai começar a voar. Suba em cima, que ele vai te levar até o pirata. Aproveite e dê uma espadada. Pule para a plataforma e repita a operação

Garfield
Caught in the Act

MATEUS ANDRADE

é o mais novo personagem de quadrinhos a invadir a tela dos videogames. As tirinhas do gato folgado e tarado por pizza são conhecidas por todos, dos mais jovens até os adultos. E nada mais óbvio para um personagem tão popular do que um jogo próprio. A história não é lá muito original, mas fornece a desculpa perfeita para que Garfield exercite seu ego gigantesco, interpretando grandes personagens do cinema. Por culpa de Odie, a televisão acaba totalmente destruída. Na tentativa de consertá-la, o gato fica preso dentro dela, tendo que passar por muitas fases baseadas em filmes para conseguir escapar. Para piorar a situação, seu pior adversário neste jogo é o próprio Odie. Levando-se em conta as maldades que Garfield faz com ele, não é de se espantar que o cachorro vá à forra.



Quando cair nas covas, puxe a língua do Odie para fazer o pilar subir



Para chegar aos chefes, pegue os controles remotos no fim de cada fase



Para poder alcançar a plataforma mais alta, empurre a pedra para dentro da gêiser (fonte). Aí, é só subir nela



O primeiro desafio é Odie disfarçado de Drácula. Mate os morceguinhos e bata no Odie fazendo com que ele se esconda nos caixões. Quando isto acontecer, suba no caixão e pule na cortina. Assim, a luz do sol entra e o demônio das trevas é derrotado



Nestes bônus, não bata no personagem que aparecer no começo



Quando estiver no bote e encontrar estas raízes, fique na traseira (mas bem na traseira) do barco para não tocar nelas



Para derrotar o Odiessauro, espere as pedras caírem do céu, orientando-se pela sombra para fugir. Pegue a pedra redonda e empurre até a catapulta para acertar o Odie. Quando ele descer, bata nele. Assim que ele voltar a subir, repita a operação

REVISTIM!
ANO 2 Nº 22 MARÇO - 96

Caia na real

Luana Pavani

Realidade Virtual chega ao Brasil na VR World

Se você babou no filme *O Passageiro do Futuro* agora é sua vez de brincar de realidade virtual. Não se trata do acessório Virtual Boy, da Nintendo, nem do R-Zone da Sega, ambos com imagem vermelha em fundo preto. São cores e efeitos tridimensionais para valer! Dê uma chegada ao Shopping Ibirapuera em São Paulo, onde está montada a loja VR World, para conferir a sensação de estar dentro do jogo.

A alta tecnologia começa já na decoração. Todo o projeto da loja foi feito em computador, com as plataformas, a posição dos televisores e o cenário desenhados no programa 3D Studio. As paredes azuis e cheias de estrelas pintadas em branco ajudam a "viajar" em jogos de tiro, como *Doom, Heretic* e *Tek War,* os primeiros de uma lista de dez títulos que serão colocados nas máquinas aos poucos. Os fãs de aventura não foram esquecidos: *Magic Carpet* também faz parte do menu, como revela Eduardo Sona, diretor da Top Graphics, empresa de multimídia que junto à parceira Accept Informática está comemorando um mês de funcionamento do primeiro centro de entretenimento com jogos de realidade virtual do país (não se tem notícia de outro).

Use a cabeça

Lá na VR World estão cinco plataformas, onde cada jogador deve entrar e receber de um dos monitores o super capacete VFX1, lançado há apenas seis meses pela empresa americana Forte Technologies. Leve e confortável, o capacete (importado a US$ 2.000,00) é ligado a um computador que contém a placa especial para transformar imediatamente os movimentos da cabeça do jogador em comandos de direção no CD-ROM. Tiros, troca de armas e avanço/recuo são acionados no joystick. É aí que o negócio complica: o controle é muito diferente. Trata-se de uma bola achatada com três botões. Até se acostumar com as funções, você já tomou um tiro. Mas o visual compensa: as cores são muito mais intensas, a resolução de imagem é superior ao monitor de micro e o som sai perfeito, uma vez que o ca-

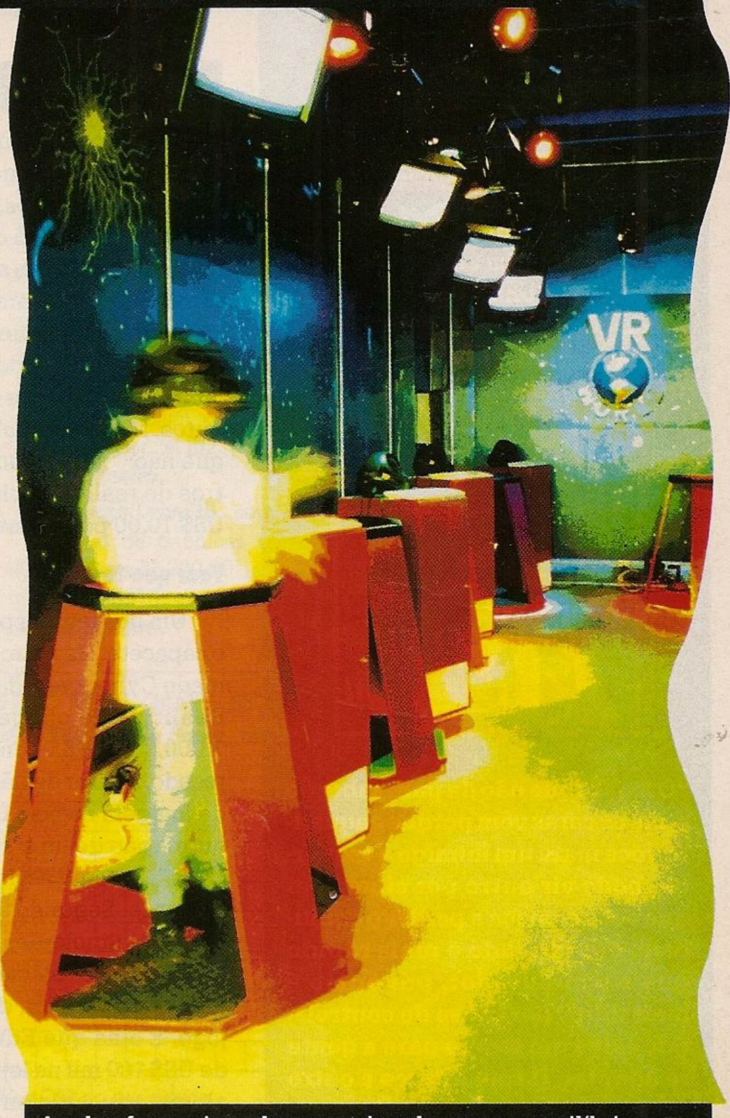


Foto Hamilton Penna

As plataformas impedem que o jogador perca o equilíbrio

Test Drive

Um dia antes da abertura ao público, marcada para 20 de janeiro, o diretor da VR World Eduardo Sona montou uma máquina só para a galera da Video News Game. O Mateus saiu da plataforma e disse: "Bem louco!", o Rodrigo exclamou: "Uhu, animal!" e o Hamilton, nosso fotógrafo, tirou o capacete sorrindo e deu sua opinião: "Muito legal!" E eu adorei! Como não sou muito fã de jogos de tiro, nada melhor do que a opinião dos experts, os pilotos da nossa redação:



"A resposta é rápida. Como é preciso virar a cabeça em vez de usar o botão direcional do computador ou do console, a gente sai da máquina sentindo-se um pouco tonto. Mas ainda bem que existe a plataforma para segurar, senão... já era!" *Rodrigo Segatti*



"O legal é que não dá para saber de onde os caras vêm porque enquanto você mata um inimigo à esquerda, pode vir outro por cima. É aí que você começa a perder o equilíbrio. Por um lado é mais rápido que o computador, por outro é mais difícil por causa do controle, que exige um tempo para a gente se adaptar. O som estéreo é outro diferencial". *Mateus Andrade*



Com som estéreo, o capacete chega ao Brasil por R$ 2.000,00!

pacete comporta ainda dois grandes fones de ouvido. E ligado a tudo isso também há televisores, que passam para a galera da fila tudo o que o jogador está fazendo. Fila sim, afinal de contas são cinco máquinas para cerca de 300 pessoas ao dia. O pagamento se dá da seguinte forma: R$ 5,00 por cinco minutos, R$ 8,50 por 10 minutos e R$ 12,00 por 15 minutos. Meio salgado? O dono da loja acha que não: "Nos Estados Unidos fui a centros de realidade virtual que cobravam US$ 10,00 por apenas cinco minutos".

Vem que tem

Um dos fatores para o "bom preço" é o capacete. Há outro mais possante, chamado CyberEyes, da americana General Reality, que chega ao Brasil por US$ 7.000. "O VFX1 consegue dar conta do recado, apesar de não ter tanta resolução de imagem como o CyberEyes, que dá a impressão de uma sala de cinema particular". Mesmo assim, o VFX1 é impressionante. Segundo as especificações da Forte Technologies, é possível que até 120 capacetes estejam interligados a um único computador, disputando o mesmo jogo. E olha que Eduardo investiu mais de US$ 100 mil na loja de realidade virtual, quantia suficiente para comprar 50 capacetes VFX1.

Toda essa tecnologia atrai também os mais velhos para jogar. O fã de *Doom* Ricardo Leão, 20 anos, estava com a passagem de ônibus comprada para Florianópolis, onde vai morar este ano. Assim que ficou sabendo por um amigo da existência da VR World, adiou a ida por uma semana. "Sempre pensei que seria demais uma versão virtual de *Doom*. Meu amigo ligou e disse: 'tem'. Vim correndo".

A escolha do Shopping Ibirapuera não foi por acaso: até quatro anos atrás, a Top Graphics era quem desenvolvia os diretórios eletrônicos para o centro de compras. São aquelas máquinas que, ao toque de um botão, indicam a localização de determinada loja. Embora os atuais diretórios sejam fornecidos por outra empresa, a Top Graphics manteve o bom relacionamento com a administração do shopping, que rendeu até cartazes pelos corredores promovendo a inauguração da VR World.

Quem está louco atrás de Eduardo são os distribuidores de software e empresários do ramo de diversão eletrônica. "Todos os dias recebo telefonemas de gente interessada em franquias". Isso significa que os leitores de outras regiões do país em breve poderão topar com uma loja da VR World. Fique ligado! ■

ROLO VENDA COMPRA

ROLOS & TROCAS

DISTRITO FEDERAL

V Cartuchos Mega - Sonic e Fifa Soccer 94, preço a combinar. Eder, tel (061) 322-4274, **Brasília.**

V Cartuchos Mega - Sonic 2, Mortal Kombat 2, Virtua Racing e Primal Rage, preço a combinar. Allan, tel (061) 243-2794, **Brasília.**

GOIÁS

R V 3DO - com 2 controles e 5 CDs por R$ 500,00 ou troco por Playstation. Rodrigo, tel (062) 603-1149, **Iporá.**

MINAS GERAIS

R Master System 3 - 2 cartuchos (Sonic e Rastam), jogo na memória e controle na caixa por Hi-Top Game com controle, 2 cartuchos e adaptador. Daniel, tel (031) 462-2492, **Belo Horizonte.**

V Mega Drive 3 - 2 controles (1 turbo) e 3 cartuchos por R$ 150,00. Jardel Barbosa, R. dos Cravos, 65, CEP 35680-434, **Itaúna.**

R Mega Drive III - semi-novo, 2 controles turbo e os jogos: Batman Forever, Fifa 95, MKII e Sonic 2, tudo na caixa, por um SNES com controle. Pago a diferença. Luís César, tel (032) 261-2249, **São João Nepomuceno.**

MATO GROSSO DO SUL

R V Mega Drive III - com Sega CD por R$ 250,00 ou troco por Neo Geo CD e volto a diferença. Francisco, tel (067) 441-1663, **Nova Andradina.**

MATO GROSSO

V Mega Drive japonês - sem travas, em perfeito estado, quatro anos de uso, com cartucho, por R$ 150,00. Arlei, tel (065) 322-5712, **Cuiabá.**

PARÁ

R V Cartuchos SNES - Samurai Spirits e Best of The Best por R$ 100,00 ou troco por outras de meu interesse. Jeremias Barbosa, R. Luiz Gomes de Lima, 70, CEP 58255-000, **Belém.**

PARAÍBA

C Shining Force I - para Mega Drive, com urgência. Peterson, tel (083) 335-1068, **Campina Grande.**

R V SNES e Mega - vendo ou troco por cartuchos de RPG. Frederico, tel (083) 245-2297, só para moradores de **João Pessoa.**

PARANÁ

V SNES - 2 controles turbo, 2 cartuchos (MK3 e International Super Star Soccer), tudo em perfeitas condições, por R$ 400,00. Everton, tel (043) 254-4826, **Cambé.**

V SNES - completo, com MK3, por R$ 300,00, para todo o Brasil. Roberto, tel (045) 225-1124, **Cascavel.**

R Cartuchos SNES - Street Fighter II, Final Fight 2, Donkey Kong Country e X-Men Mutant Apocalypse por outras. Cauê, tel (041) 342-5658, **Curitiba.**

RIO DE JANEIRO

V Mega Drive III - com Sega CD, 32X, Activator, 2 CDs, 2 cartuchos, em bom estado. Abraão, tel (021) 796-1541, **Nova Iguaçu.**

R Mega Drive 3 - novo, com Sonic 2 e X-Men 2 por SNES novo. Wilson, tel (021) 384-4530, só para pessoas do **Rio de Janeiro.**

R SNES - desbloqueado, 9 cartuchos, 2 controles, Super Scop e Mega Drive III com 4 cartuchos e 2 controles por Saturn, com 2 controles e 5 CDs. Jéder, tel (021) 331-1633, **Rio de Janeiro.**

V Mega Drive III - novo, 2 controles de 6 botões e Mortal Kombat II, por R$ 200,00. Leandro, tel (021) 580-6515, só para pessoas do **Rio de Janeiro.**

V Mega Drive - controle de 6 botões e 7 cartuchos, mais Hi-Top Game com 3 cartuchos e 2 controles, por R$ 650,00. Ligar em dia de semana para Guilherme, tel (021) 281-2781, **Rio de Janeiro.**

R Cartuchos SNES - Mortal Kombat, The Adventures of Batman & Robin ou A Morte e o Retorno do Superman por Batman Returns ou Tiny Toons Adventures. Jorge, tel (021) 571-7534, **Rio de Janeiro.**

R V Mortal Kombat 3 - para Mega ou troco por outro de meu interesse. Preço a combinar. Luiz, tel (021) 372-5817, **Rio de Janeiro.**

R Mega Drive - 2 controles, Fifa 96, Quackshot, Sonic, Altered Beast e outros por SNES. Rodrigo, tel (021) 285-7906, **Rio de Janeiro.**

V C Cartuchos para SNES - 8 títulos, mais Cavaleiros do Zodíaco, por R$ 15,00 cada. Também compro Killer Instinct. Marcelo, tel (021) 285-1023, **Rio de Janeiro.**

V Cartuchos SNES - Bubsy, Battletoads & Battlemaniacs, Pernalonga e Super Street Fighter 2. Também vendo de Game Boy o cart Animaniacs. Preço a combinar. Luciano, tel (021) 268-2271, **Rio de Janeiro.**

C Cartuchos da série Mega Man - 1 ao 5. João Carlos, tel (021) 281-1735, **Rio de Janeiro.**

V Mega Drive 3 - 2 controles de 6 botões, Samurai Shodown, SSF II, Comix Zone, Sonic 2 e Boogerman, por R$ 400,00. Gláucio, tel (021) 332-1124, **Rio de Janeiro.**

V Sega CD - 2CDs, por R$ 270,00. Eduardo, tel (021) 701-6940, **Rio de Janeiro.**

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a revista VIDEO NEWS GAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP.
O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME
END
BAIRRO CEP
TEL.-DDD CIDADE
ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade.
Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

ROLOS & TROCAS é um serviço gratuito prestado por VIDEO NEWS GAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

V Master System 3 - Compact, Sonic na memória, semi-novo, 2 joysticks, por R$ 100,00. Bruno, tel (021) 290-3435, **Rio de Janeiro.**

V Cartucho SNES - Mortal Kombat 3 - na caixa, novo, por R$ 100,00. Rafael, tel (0243) 46-7431, **Volta Redonda.**

RIO GRANDE DO SUL

R CCE VG 9000T - 4 cartuchos, incluindo uma de 66 e outra de 150 jogos, por SNES ou Mega. Marcelo Klein, R. Fco Silvério Renz, 878, CEP 98870-000, **Giruá.**

V 3DO Panasonic - FZ-10 semi-novo, com Gex e 2 controles, por apenas R$ 400,00 e jogos por apenas R$ 35,00. Luciano, tel (055) 537-1053, **Horizontina.**

R Cartuchos de Master - 13 títulos e 9 de CCE por Fifa 95 e Beyond Oasis. Allan S. dos Santos, Rua Mariano de Matos, 176, Menino Deus, CEP 90880-250, **Porto Alegre.**

V Mega Drive - na caixa, 2 controles (1 de 6 botões) e 2 jogos, tudo em excelente estado, com manuais. André, tel (051) 338-1400, **Porto Alegre.**

SANTA CATARINA

R V Cartuchos SNES - Battletoads por Super Mario ou Daffy Duck, ou vendo por R$ 40,00. Sérgio, tel (048) 243-2000, **Biguaçu.**

R SNES - 2 controles, cartuchos na caixa, garantia, revistas Video News Game, fita do clip de MK e 2 bonés importados por 3DO, Sega CD Neo Geo ou Neo Geo CD. Edson, tel (0484) 33-9826, **Criciúma.**

R SNES - com controle, MK3 e Killer Instinct, e Mega com 2 controles, GP Mônaco 2 e Sonic 2. Cleber, tel (048) 433-7559, **Criciúma.**

R Dynavision III - 2 controles e 6 cartuchos por SNES ou Mega com 2 controles. Jayme, tel (0494) 33-1293, **Xanxerê.**

SÃO PAULO

R Mortal Kombat II - por Virtua Racing, ambos para Mega 32X. Vivaldo, tel (011) 431-5387, **Caieiras.**

R V Cartucho Mega - Ex-Mutantes por MK3 ou vendo por R$ 55,00. Leandro, tel (011) 429-3700, **Carapicuíba.**

R V Cartuchos SNES - International Super Star Soccer e Super Cat WWF por outro de meu interesse. Alessandro, tel (013) 363-2164, **Cubatão.**

V Street Fighter - para Game Boy, por R$ 30,00. André Romão Paschoal, R. Belém, 54, Jardim Jade, CEP 07160-240, **Guarulhos.**

R V NES Action Set - cartucho e controle por Master II ou vendo por R$ 130,00. William, tel (011) 808-3722, **Guarulhos.**

V 3DO - 2 controles, pistola, CD Fifa Soccer e transcoder, único dono, por R$ 750,00. Humberto Washington Pereira, R. Apolonia Vieira de Jesus, 81, CEP 07120-060, **Guarulhos.**

C SNES - 2 controles, com Street Fighter, por R$ 200,00. Luciano, tel (021) 201-2779, **Marília.**

R Turbo CCE - 7 cartuchos e 3 controles por Master System III. Sérgio, tel (011) 720-81347, **Osasco.**

R Neo Geo CD - 2 cartuchos (Fatal Fury 3 e Top Hunter), 3 controles (um arcade) por Saturn com CD. Bruno, tel (011) 703-9487, **Osasco.**

V Sega CD - na caixa, com jogo, manual e Mega com 2 controles, MKII e Sonic. Também vendo 2 controles sem fio para Mega e cartuchos de Nintendo. Diogo, tel (0123) 22-6484, **São José dos Campos.**

R Computador - MC1000 por 2 cartuchos de SNES: NBA Jam e outra de meu interesse. Thiago, tel (011) 910-5292, **São Paulo.**

R Rei Leão - (SNES) por Stone Protectors ou Predator vs. Alien ou ainda Rei Leão mais Super Puch-Out por Mega Man X 2. André, tel (011) 965-5333, **São Paulo.**

R SNES - 2 controles, 3 cartuchos (MK3, Incrível Hulk e International Super Star Soccer) e Disc-Man Panasonic, na caixa, tudo por 3DO com pelo menos um CD e controle. Claudemir, tel (011) 290-4383, **São Paulo.**

R SNES - 6 cartuchos e pistola do Lethal Enforces, mais controle Turbo por walk-machine, ano 93. Fábio, tel (011) 813-6292, **São Paulo.**

R V Pistola Light Phaser - com 5 cartuchos para Master, preço a combinar. Pedro, tel (011) 513-5499, **São Paulo.**



ESCREVA PARA O REVISTIM!
R. ALICE DE CASTRO, 60
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP
CEP 04015-903

A VOLTA DO PAPAI NOEL

Sou novato no mundo dos games. No Natal, ganhei um Mega Drive III dos meus pais; só o que falta são cartuchos. Se não for pedir muito, gostaria de ter os jogos *Mortal Kombat II*, *Street Fighter II* e *Fifa Soccer 95*. Não quero recorrer a meus pais, que já gastaram muito comigo, vocês devem saber como é, minha mãe é professora e meu pai é autônomo. Mas claro, se não for possível, não vou perder a amizade e o carinho por vocês...

João Ricardo Vieira
Panambi - RS

Amigo João, você já imaginou se nós déssemos um cartucho para cada leitor que nos escrevesse contanto as dificuldades financeiras da família? Seriam 1000 cartuchos por mês, mais ou menos. Uma sugestão: fique ligado nas promoções da *Video News Game*.

VG TAMBÉM É CULTURA

Olá, olá, olá inimagináveis companheiros da fenomenal **Video News Game**! Sabe, certa vez tive um desenho meu publicado nesta única e incrível revista! Como sou grande fã desta brilhante **Video News Game**, fiz mais um, no momento de maior inspiração e amor pela revista. Por favor, o publiquem para que mais pessoas possam admirar esta manifestação cultural de arte que fiz em vossa homenagem. Sim! Em homenagem aos que fazem a primeira, a melhor e mais espetacular revista de videogames do Brasil! Muitíssimo obrigado pela atenção,

Flávio Pereira Senra
Rio de Janeiro - RJ

"Manifestação cultural de arte" é esta sua carta, Flávio. Nós da redação da "inimaginável" e "fenomenal" Video News Game adoramos o seu momento de "inspiração". O seu desenho disputou lugar com centenas de outros excelentes trabalhos. Como desta vez não coube, mês que vem esperaremos outra "obra-prima" sua, combinado?

TAZ-MANÍACA

Sou completamente apaixonada pelo Taz. Tenho camisetas, agenda, recortes e muitas outras coisas. Estou até decorando meu quarto com ele. Gostaria que vocês me enviassem algum material do Taz, eu pago direitinho, da maneira que vocês acharem melhor.

Michele Elaine Barrili
Caçapava-SP

É bom saber que você é uma menina das "nossas", que em vez de decorar o quarto com fotos do Brad Pitt, abre a bocona e sai devorando tudo o que encontra pela frente, desde que tenha o Taz estampado. Na Video News Game, nós publicamos os jogos - dos quais você já deve saber todas as manhas de cor - para Mega na edição 45, SNES na 28 e Master na 25. Você pode pedir esses e outros números atrasados pelo tel: 0800 130633. Seu quarto vai ficar lindo!

DESAFIO

Queremos parabenizá-los pelo ótimo desempenho, matérias sempre atualizadas, grandes jogos, super dicas etc. Vocês são simplesmente demais! Bem, o que realmente gostaríamos de dizer é que vamos botar fogo na seção *Galeria dos Feras* e por favor, não tirem *Ridge Racer* de lá, pois estamos fazendo recordes absurdos. E tem mais: vamos tirar todas essas pontuações daí, principalmente da Equipe Droids, do pessoal da AJE e do Dionísio. Aguardem!

Equipe Epileptic Players
Serra-ES

Yeah! Assim é que a gente gosta! Bota para quebrar, moçada! Atenção fera Dionísio Cason e super-equipes Droids e AJE: queremos ver sangue nessa Galeria dos Feras. Fatality nos Epileptics!

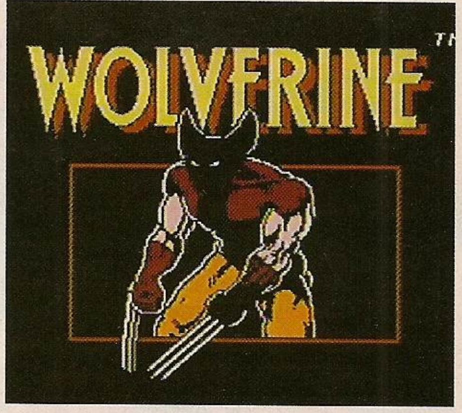
DOUG PARA SNES

Parabéns ao pessoal da minha revista predileta, a **Video News Game**, a melhor do universo. Até fiz um verso para vocês: "Batatinha quando nasce/se esparrama pelo chão/ Quem tem **Video News Game** não precisa ter ação". Não me levem a mal... Outra coisa: existe cartucho de SNES do Doug, meu desenho favorito?

Gilberto Alves Jr.
São Paulo-SP

Por enquanto não há notícias sobre um jogo de Doug. Mas a possibilidade existe, pois outros desenhos da Nickelodeon (que faz Doug) já viraram games de Super NES, como Ren & Stimpy, Real Monsters e Rocko's Modern Life. Tudo depende da Viacom, dona da Nickelodeon e fabricante de videogames nas horas vagas.

NADA É PERFEITO



Quero deixar marcado um protesto: antigamente era difícil um jogo ganhar nota 10. Quando isso acontecia, era motivo de comprá-lo. Agora, parece cabo-de-guerra contra o vento, todo mundo ganha. Está certo que os jogos melhoraram, mas isto se deve aos consoles e, estes sim, dispararam na tecnologia. Por exemplo, *Wolverine* (Nintendinho) na edição nº 10 ganhou nota 9 em gráficos e música e, 42 edições depois, 8 nos mesmos quesitos. Como pode? Eu pediria que a nota fosse mais rígida e só fosse dado 10 quando a capacidade do console fosse estourada.

Leandro da Silva Galvão
Rio de Janeiro-RJ

Vocês cometeram um engano na **Video News Game 50**, página 26, sobre o jogo *Warlock* para Mega Drive. Como vocês criticam um jogo repleto de telas demo, digitalizado e com jogabilidade boa? Tudo bem que o filme é uma porcaria, mas o cartucho não merecia uma nota baixa. Não é justo que uma equipe tão profissional decepcione pelo menos 0,000000001% de seus leitores.

Ricardo Lima e Marcelo Rodrigues
São Paulo-SP

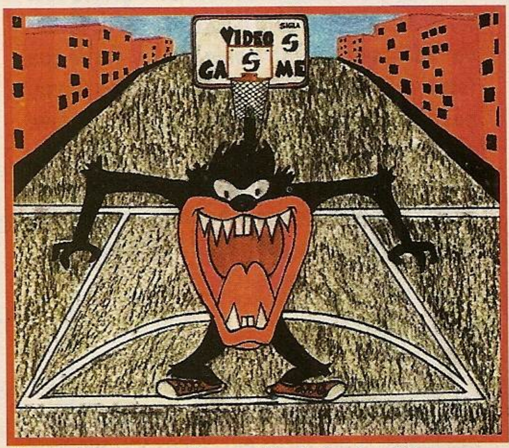
O jornalista e escritor Nelson Rodrigues costumava dizer que "toda unanimidade é burra". Isso significa que se a Video News Game não recebesse críticas, alguma coisa estaria errada. Meses antes da sua carta chegar, Leandro, um leitor disse que nós éramos muito exigentes, que deveríamos dar nota 10 para os jogos que ele gostava. A revista tem cinco anos e, nesse período, vimos muitos, mas muitos jogos bons. E são esses que entram para a Video News Game, porque não teria sentido darmos dicas de jogos ruins. Warlock, por exemplo, é muito bom, mas não dá para comparar com jogos do gabarito de Earthworm Jim 2 ou Comix Zone, concordam? Os gráficos passam longe... Com relação ao Wolverine, o publicamos pela segunda vez na Video News Game 52 porque a Playtronic acabara de trazer o cartucho para o país. Da primeira vez, era importado e o piloto que fez a crítica não era o mesmo. Daí a confusão.



Mande seu desenho para Video News Game, seção Game Radical - r. Alice de Castro, 60 cep 04015-903 São Paulo, SP



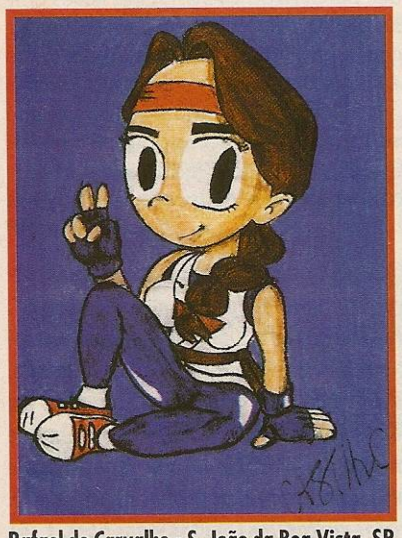
Rubens Miranda - Porto Alegre, RS



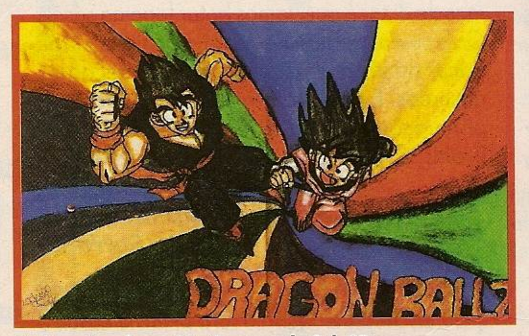
Ricardo Sant'anna de Souza - Rio de Janeiro, RJ



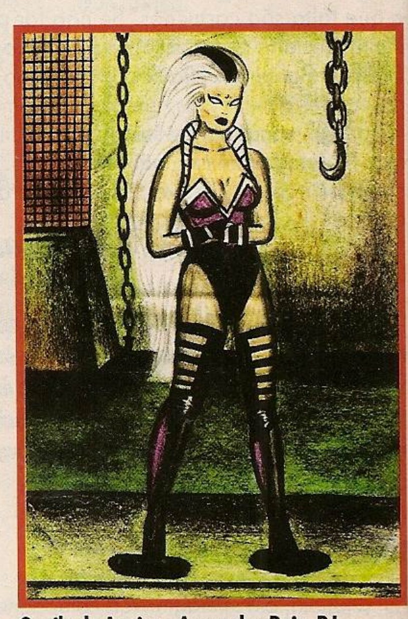
Leandro Nascimento - Vila Velha, ES



Rafael de Carvalho - S. João da Boa Vista, SP



Rodrigo Sanches - São Caetano do Sul, SP



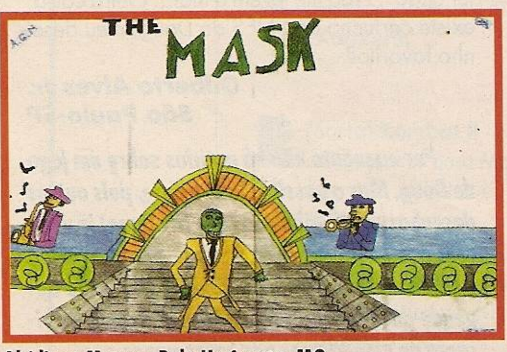
Queila de Aguiar - Angra dos Reis, RJ



Carlos Bianchi Jr. - São Paulo, SP



Franklin Marques - Rio de Janeiro, RJ



Alcidiney Matos - Belo Horizonte, MG



Roni Vargas - Porto Alegre, RS

GALERIA DOS FERAS

Aí, galera! O visual é novo e muitos dos recordes também. As equipes estão detonando, mandando fotos sem parar. Cadê as suas?

Mande a foto com o recorde ou tela do fim do game para

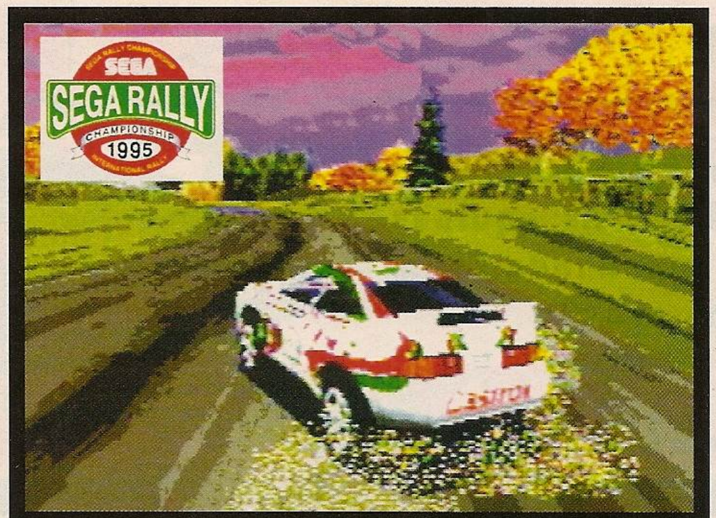
DESAFIOS

R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana - CEP 04015-903 - São Paulo, SP

Não esqueça de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida

SISTEMA	GAME (MESES)	NOME	ESCORE
SNES			
CLÁSSICOS	Super Metroid (com 100%) (2)	Dionísio Cason	Time: 1'53"
	Taz-Mania (6)	Dionísio Cason	5.221.070
	Axelay (10)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (2)	Dionísio Cason	8.001.008
	Actraiser 2 (8)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Super Punch Out - Gabby Jay (4)	Sandro Guerra (A.J.E)	0'0"94
	R-Type 3 (2)	Equipe Reality	1.000.000
	Jurassic Park 2 (N)	Epileptic Players	terminado
	Indiana Jones Greatest Adventures (N)	Dionísio Cason	1.474.000
DESAFIO	Hagane (4)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (N)	Epileptic Players	91%
MEGA			
CLÁSSICOS	Strider (2)	Equipe Droids	146.100
	Streets of Rage III (2)	Equipe Droids	999.999
	Air-Buster (10)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Ristar (6)	Equipe Droids	9.999.900
	Batman & Robin (4)	Equipe Droids	999.999
DESAFIO	Comix Zone (2)	Equipe Droids	94.750
	Mortal Kombat 3		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2 (7)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (N)	Epileptic Players	999.999
MASTER			
CLÁSSICOS	Shinobi 3		
	R-Type (N)	Epileptic Players	1.231.400
NEO GEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2 (2)	Equipe Droids	483.630
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Racer (N)	Epileptic Players	Best Lap: 0'53"405
SATURN			
DESAFIO	Daytona USA (Pista 1) (N)	Roni Kleber V. da Silva	Best Lap: 0'16"38
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (2)	Luciano Simões Neto	1'10"293
	SimCity 2.003 (9)	Equipe A.J.E.	84.542.760






Dentro da cidade, na pista da monta-
nha, o espaço é limitado. Por isso
melhor é desacelerar mesmo


Tanto nesta como em todas as ou-
tras curvas vermelhas, derrape, bre-
cando e acelerando ao mesmo temp-
que faz a curva

Sega Rally

RODRIGO SEGATTI

Apesar de só existir em alguns fliperamas de shopping-centers, o arcade *Sega Rally* marcou presença por onde passou. No exterior, onde as corridas de rally são mais populares, a máquina foi uma grande sensação, por trazer a combinação de gráficos hiper-realistas, som original dos motores Lancia e Toyota e, o mais importante, simulação perfeita do que é correr nas pistas de terra. Ao lado de *Virtua Fighter 2*, essa é a melhor adaptação de arcades para consoles caseiros (sem contar jogos como *Tekken* que, no caso, é feito com uma placa compatível com o PlayStation). O que faz essa adaptação tão boa? Simples: os gráficos podem não estar à altura do original, mas são muito próximos (considerando as habilidades do Saturn), o som está idêntico e a jogabilidade é animal. Por incrível que pareça, no Saturn o jogo é bem mais "jogável" e divertido. O que realmente coloca *Sega Rally* num patamar mais elevado que os outros jogos da sua categoria, entretanto, é a opção de dois jogadores. Há uma perda de polígonos, mas a diversão é garantida. Com carregamento ultra-rápido, quatro pistas bem diferenciadas e a opção de configurar o carro, *Sega Rally* é mais um clássico instantâneo para o Saturn, junto com *Panzer Dragoon*, *VF2*, *X-Men* e o resto da rapaziada.



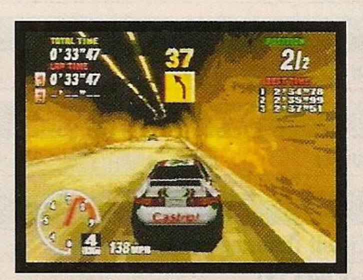
Depois de terminar em primeiro n-
modo arcade, a pista bônus Lakes-
de fica disponível


A primeira pista é fácil. Só tome cuidado em curvas como essa, onde o ideal é ir derrapando


A pista bônus é bem estreita, apes-
de bater muito nas beiradas, fi-
mais fácil fechar o adversário q-
vem por trás


Nas rampas da pista, é possível "aterrissar" em cima dos rivais


A pista da floresta tem cenários e curvas animais


Na curva do túnel, derrape levemente e acelere na saída


O ponto de exclamação significa q-
vem pulo por aí

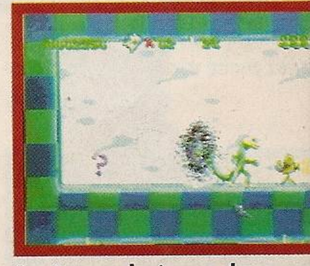


O coisinha

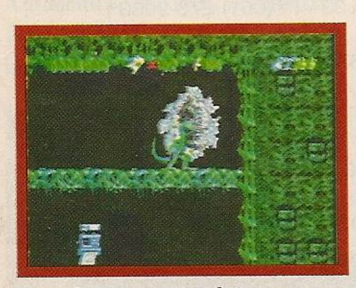
MATEUS ANDRADE

Após ser considerado um dos melhores jogos para 3DO, *Gex* faz a sua estréia no Saturn. A história da lagartixa que foi sequestrada para um mundo dentro da TV já é conhecida e o jogo continua tão divertido quanto antes. O destaque fica para a voz da lagartixa. É quase impossível segurar as risadas quando se entra no mundo da selva e Gex canta um pedacinho da música do desenho *George Rei das Selvas*, ou então faz uma imitação de Axel Rose em *Welcome to the Jungle*. O jogo é no estilo plataforma, onde você vai pulando buracos, dando rabadas nos inimigos e coletando moscas douradas para ganhar vidas. Durante as fases você deve procurar pelos controles remotos para abrir novas TV's e ir em frente. Quem esperava algo novo, que utilizasse o poder do 32 Bits da Sega, é bom saber que não há nada de novo no front. O jogo está igualzinho à versão do 3DO. Para quem já conhece e gosta, um prato cheio. Quem ainda não conhece, pode experimentar: é diversão garantida.


Na fase "Knock! Knock!", você te que encontrar o caminho certo p labirinto de portas. Para facilitar pouco a coisa, siga as setas

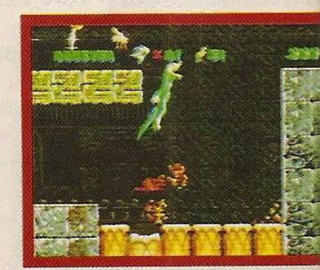

As câmeras de cinema abrem pas gens e mudam paredes de lug Sempre que encontrar uma del vasculhe a fase atrás de algu mudança

Para poder prosseguir no jogo, você precisa encontrar os controles remotos. Após passar a fase, aperte Start na tela do mapa e selecione o controle com o direcional. Então aperte C. Se o controle for da fase correspondente, uma nova TV será ligada


Quando os portais abrirem, entre sem medo (↑ na frente deles). Eles podem levá-lo para outros pontos da fase ou para as telas de Bônus


Nestes foguetes, fique nas pontas para mudar a direção de acordo com sua vontade. Ficando na parte traseira, você faz ele subir. Na frente, faz ele descer


Quando os sinais de exclamação aparecerem, tome cuidado e desvie para os lados, senão você vai dar de cara com um cofre ou uma bigorna, ou outra coisa desse tipo


Dentro da pirâmide, use os tambo para dar pulos mais altos e não esmagado pelas paredes





Wing Arms

MATEUS ANDRADE

O pessoal da Sega, vendo o sucesso que foi *Air Combat* do PlayStation, não marcou bobeira e logo lançou o seu simulador de vôo. Só que em *Wing Arms* não dá para contar com caças super modernos, armados com mísseis inteligentes e toda aquela parafernália eletrônica. Você vai ter que se virar com aviões turbo-hélice da Segunda Guerra Mundial, equipados apenas com metralhadoras e foguetes rudimentares. Mas não se deixe enganar: naquela época, a perícia do piloto contava bem mais do que o avião em si. O rolo todo acontece em um passado alternativo (hein?), um pouco depois da Segunda Guerra. Uma força militar que se auto intitula Avalon e declara guerra ao resto do mundo. Você escolhe o seu avião e parte atrás dos malvados. Um ponto baixo deste jogo é uma certa falta de realismo: quando o avião bate nas paredes de desfiladeiro, engata a ré e continua em frente, entre outros milagres. Isso pode desanimar os mais fanáticos por simulação, mas o jogo vai agradar em cheio quem quer apenas voar por belos cenários, explodindo tudo o mais que voe.

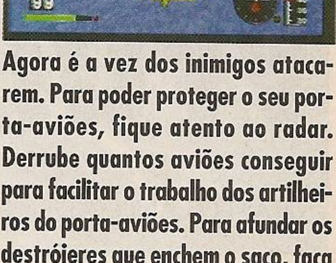

A primeira missão é só para derrubar os aviões inimigos. Quando a sirene começar a tocar é sinal de que alguém está atrás de você. Role para os lados e escape


Você tem que destruir esta construção. Use o esquema de ataque de mergulho, vindo de cima e atirando até chegar perto. Fuja girando para escapar dos tiros inimigos. Depois...


...destrua o porta-aviões inimigo com a mesma tática


Dentro do desfiladeiro, você tem que perseguir e derrubar aviões inimigos. Use a visão de fora para desviar das paredes. Depois de derrubar os aviões, siga a seta e...


... destrua a base inimiga usando a mesma tática da fase anterior



Agora é a vez dos inimigos atacarem. Para poder proteger o seu porta-aviões, fique atento ao radar. Derrube quantos aviões conseguir para facilitar o trabalho dos artilheiros do porta-aviões. Para afundar os destróieres que enchem o saco, faça vôos rasantes, girando para escapar dos tiros


Os inimigos têm um super bombardeiro. Primeiro, destrua o canhão da cauda do inimigo, para ficar colado ali. Quando ele fugir para o alto, aproveite para destruir os caças que estão infestando esta fase


O objetivo final é destruir o Yamato, último trunfo inimigo. A tarefa não é fácil; exige paciência e habilidade. Ataque-o por cima. Caia sobre ele, atirando com tudo. Quando estiver ao alcance das metralhadoras dele, vire e fuja para qualquer lado, girando para escapar dos disparos





Warhawk

MATEUS ANDRADE



é mais um daqueles simuladores com ênfase na ação: nada de controles complicados, pousos, decolagens etc. Aqui, você arrebenta os inimigos e pega os Power-Ups que ficam flutuando no ar. O jogo conta com gráficos muito bons, tudo feito com polígonos texturizados, e as músicas são no estilo épico, o que garante uma certa dose de empolgação. Entretanto, nem tudo é bem feito. Apesar de as cenas de FMV (Full Motion Video) estarem com qualidade superior à maioria, os atores são muito ruins. Vamos à história: no futuro, uma organização terrorista descobre uma nova fonte de energia. Como eles são malvados, decidem dominar o mundo, só para variar. E, só para variar mais um pouco, a única esperança de impedi-los é você. Para que consiga completar sua missão, o pessoal coloca à sua disposição a mais moderna aeronave de combate da época. Com um armamento pesado e bem variado, você vai ter que atravessar seis fases até chegar a Stormland, a última base inimiga. Confira com **Video News Game** como derrotar os seus inimigos e devolver a paz ao mundo.



Para derrotar esta estação de com bate que é o Boss da segunda fas esconda-se nas rochas, atire e es conda-se novamente



Alguns cilindros estão dentro dest naves parecidas com um tubar martelo. Derrube-as e vá até os de troços procurá-los



Este é o cilindro onde os terroristas guardam sua fonte de energia. Na primeira fase você tem que recuperar apenas um, mas no decorrer do jogo o número aumenta



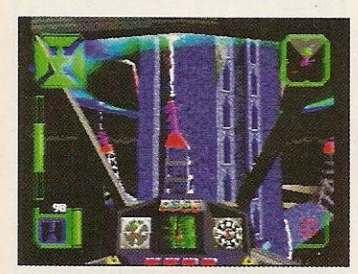
Para poder passar da primeira fase, destrua as quatro torres. Assim, o verdadeiro desafio aparece. Destrua os canhões e pegue o cilindro dentro da pirâmide



Após destruir todas as torres, para o vulcão enfrentar o Boss. passadas rápidas, mandando ba Indo para debaixo das nuvens, vo consegue tempo para recupera seu escudo



Para continuar avançando dentro da base inimiga, destrua estas caras metálicas no teto. Destrua também os canhões que ficam em volta do buraco



Finalmente você está em Stormland. Para chegar ao topo da torre, destrua os círculos vermelhos que geram o campo de força



O último confronto. Para destruir este demônio, atire nos seus olhos e nas articulações dos braços, sempre lembrando de correr para longe a fim de recarregar seu escudo





ULTIMATE Mortal Kombat 3

EURICO RAMOS

A febre *Mortal Kombat* está de volta. O que parecia ser apenas um upgrade de *MK3* se tornou praticamente uma nova versão. Reptile, Scorpion e Jade estão de volta, todos eles com novos fatalities, animalities, injurialities... Smoke não é mais jogador secreto, mas em compensação o game oferece outros três lutadores que são acionados da mesma forma: através do Ultimate Mortal Code. São eles: Ermac, Mileena e Sub-Zero (com máscara). Dois Sub-Zeros? Isso mesmo. Também há quatro novas telas, sendo que uma delas é um Stage Fatality. A tela de seleção de personagens só oferece 22 lutadores (é pouco?), mas há rumores que existem mais personagens escondidos, como um ninja misterioso chamado Rain, Smoke em sua forma humana e até Noob Saibot ou o Toast-Man. Alguns lutadores antigos ganharam golpes e combos novos e ao jogo foram acrescentadas outras opções como o tournament mode. Coisinha interessante são os símbolos que aparecem quando se termina o jogo. Dependendo do nível de dificuldade escolhido, você pode optar entre 12 simbolos que darão a você alguns "presentinhos" no final. Isso tudo é só o começo das inovações feitas em *MK*. Pelo que tudo indica, a "Mortal Mania" não irá acabar tão cedo.

Você pode jogar o Ultimate Mortal Kombat 3 na Playland dos shoppings Morumbi, Paulista e Plaza Sul em São Paulo, Barra Shopping no Rio de Janeiro e Iguatemi em Porto Alegre, entre outras.

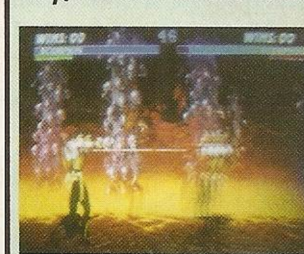
Símbolos

Terminado o jogo, a máquina oferece doze símbolos para você escolher. Quer dizer, são doze se você salvar o game no nível mais difícil. Se você jogou no fácil, serão apenas quatro e assim por diante. Abaixo, uma relação do que dá para fazer com cada símbolo.

Dragão: aparece o final do jogo
MK: joga o Galaxian
Yin-Yang: luta contra Ermac
3: luta contra Noo Saibot
?: Randon Prize
Lighting: Fatality Demo 1
Goro: Fatality Demo 2
Raiden: Fatality Demo 3
Shao Kahn: luta contra Noob e Ermac
Skull: luta no modo Classic Endurance
?2: luta no modo Mega Endurance
?3: aparece Supreme Demonstration, onde passa todo o jogo

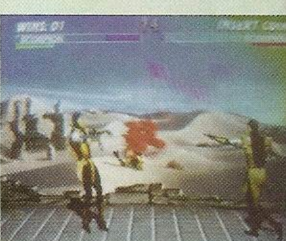
Telas Novas

Como em Ultimate Mortal Kombat 3 há quatro novos personagens, nada mais natural do que o aparecimento de quatro novas telas: Water Front, Cavern, Desert e Hell (Stage Fatality). Dê uma sacada nelas:













Personagens Secretos

ERMAC
Fire Ball: ↓ ↙ ← + SB
Teleport: ↓ ↙ ← + SA
Lifter Slam: ← ↓ ← + CA
Combo 1: SA, SA, ←, SB, CA, CB

SUB - ZERO
Ice Blast: ↓ ↘ → + SB
Ground Freeze: ↓ ↙ ← + CB
Slide: ←, B + SB + CB
Combo 1: SA, SA, ↓, SB, SB

Os outros lutadores têm os mesmos golpes que na versão Mortal Kombat 3 normal. Shang Tsung foi quem ganhou novas transformações:

KITANA:
→ ↓ → R
SCORPION:
↓ ↓ →, SB
JADE:
→ → ↓ ↓ + B

Endurance Match




Nostalgia mata. Diretamente de Mortal Kombat I foi importado o Endurace Match para o Ultimate MK3. A diferença é que todos os lutadores se dividiam em grupos de dois. Ou seja, você tinha que enfrentar vários grupos para poder terminar o jogo. Agora, o negócio ficou um pouco mais fácil: é um coitado contra "apenas" dois covardões. Mas se você jogar no último nível, o Endurace é contra três inimigos.

G O L P E S

KITANA

Fan Toss: → →+ SA e SB
Fan Wave: ← ← ←+ SA
Square Wave Punch: ↓ ↙ ← + SA
Combo 1: SA SA, segura ←, SB, segura →, SA
Combo 2: CA CA CB, segura ←, CA
Fatality: R R B B CB



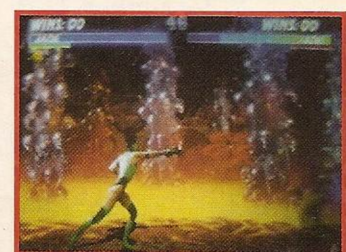



JADE

Star: → →+ SB, → →+ SA, → →+ CB
Glow Slide Kick: ↓ ↘ →+ CBP
Invincible: ←, → + CA
Combo 1: SA SA, segura ↓, SB, segura ↓, SA
Combo 2: CA CA CB, segura ↓, CA
Fatality: R R R B R (perto)







SCORPION

Spear: ← ←+SB
Teleport: ↓ ↙ ←+ SA
Air Throw: Block quando estiver pulando com o adversário
Combo 1: SA SA SA CA, segura ←, CA
Combo 2: CA CA CB CB CA
Fatality: ↓ ↓ ↑+ CA





MILEENA

Sai Throw: segure SA e solte
Drop Kick: → → + CB
Roll: ← ← ↓ + CA
Combo 1:
SA SA ← CA CA ↑ CB ↓ CA
Fatality: ↓ → ↓ → + SB

REPTILE

Force Ball: → →+ SA e SB
Acid Spit: → →+ SA
Invisibility: ↑ ↑ ↓+ CA
Slide: ↓ SB B e CB
Combo1: SA, SA, segura ↓, SB
Fatality: ← ← → ↓ B










Real Bout FATAL FURY

EURICO RAMOS



O pessoal ainda estava se acostumando com *Samurai III*, mas a SNK se adianta e lança *Real Bout Fatal Fury*, o quinto da série. Esta versão se destaca principalmente por causa da possibilidade de mudança de plano. Como de costume, o novo Fatal Fury mistura os mais variados estilos de lutadores, entre punk, feiticeiro e até capoeirista. Agora, são 16 lutadores: 13 de *Fatal Fury 3* e outros três que estavam de férias: Billy Kane, Duck King e Kim Kaphwan. Com relação ao *Fatal 3*, esta versão está com a jogabilidade melhorada e a tabela de recursos aumentou. Para não dizer que este é apenas mais um *Fatal Fury*, a SNK alterou o padrão de botões, acrescentando uma barra extra de energia no estilo *Street*, além de mais um "Especial" para cada lutador. Mas a novidade principal deste jogo é que nos cantos do ringue agora há uma espécie de proteção que quando recebe muitos golpes se quebra. Se isso acontecer, fique esperto pois você pode cair fora do ringue e perder o round. Na parte gráfica e musical *Real Bout Fatal Fury* quase não sofreu alterações. Com certeza este é um jogaço nota 10 e honra o nome que tem.

COMANDOS

A: soco
B: chute
C: ataque forte
D: muda de plano (no ar vira para ataque nas costas do oponente)
Atacar o inimigo em outro plano: com seu personagem em outro plano A, B ou C ataca, D, ↑ ou ↓ volta e → → ou ← ← dá o dash
Com o oponente em outro plano D ou D abaixo (podem-se fazer combos a partir desse ataque)
Avoider Attack: durante a defesa → + A

COMBOS

O sistema de combos foi melhorado. Agora, como em Street Zero, os combos de botão podem ser seguidos de golpes especiais. Rush combo.

Mai Shiranui

Kacho Sen: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Wild Butterfly Fan: ↓ ↙ ← + C
Ryu Embu: ↓ ↙ ← + A (guard cancel)(← A
Deadly Ninja Bees: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Musasabi Mai: ↓ + AB (no pulo)
Sunfire Dance: ↓ ↓ + C
Shiranui Spirit Shadow: ↓ ↘ → + D (no pu
Super Ninja Bees*: → ↙ → + BC
Leotard Ninja Bees**: → ↙ → + C



Esquemas

Agora você pode acertar o inimi go caído como em *X-Man*. Faça ↓ C logo depois de derrubá-lo. Apena Andy, Billy, Duck King, Geese Sokaku, Hon Fu, Blue Mary e Yamazaki podem fazer isso.

Para levantar dando um golp logo depois de cair, aperte o botão rapidamente. Válido para Mai, Bo Wilson, Franco e Yamazaki.

Aperte o botão D rapidament para levantar rolando para outr plano depois de cair. Válido para todos os personagens.

Como em *King of Fighters' 95* aqui também tem Guard Cancel Logo depois de defender um ataque entre com algum golpe especial Obs.: não vale para todos os golpe e a barra extra precisa estar amarela.

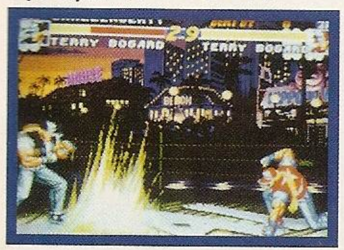
Cuidado para não cair fora do rin gue. Se você estiver defendendo continua na luta, mas se levar algu golpe... dançou!





Terry Bogard

Power Wave: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
Burning Knuckle: ↓ ↙ ← + A ou C (→ + AB)
Power Dunk: → ↓ ↘ + B (guard cancel)
Crack Shot: ↓ ↙ ← + B
Rising Trackle: c↓ ↑ + A
Bashing Sway: ← ↙ ↓ ↘ → + D
Power Geyser*: ↓↙ ← ↙ → + BC (↓ + BC)
Triple Geyser**: ↓ ↙ ← ↙ → + C



Bob Wilson

Wild Wolf: c← → + B
Bull's Horn: c↓ ↑ + B
Rolling Turtle: ↓ ↙ ← B ou C (↓ + BC)
Monkey Dance: → ↓ ↘ + B (guard cancel)
Dangerous Wolf*: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
Mad Spin Wolf**: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C



Duck King

Neo Break Storm: → ↓ ↘ + B
Head Spin Attack: ↓ ↘ → + A ou C (rápido)
Dancing Dive: ↓ ↙ ← + B (guard cancel)
Duck air Fake: ↓ ↓ (durante o pulo)
Air Head Spin Attack: ↓ ↙ ← + A (no pulo)
Break Spiral*: ← ↙ ↓ ↘ → | ↓ + BC
Duck Dance**: ↓ ↓ + ABC (↓ + BC)



Jin Chonshu

Emperor God Bop: → → + A
Emperor Magic: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
Empire Heaven Smash: → ↓ ↘ + A ou C
Eyes of Emperor Crunch: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou B ou C
Emperor Blast*: ↓ ↙ ← → + BC (↓ + BC)
Empire Destiny Blow**: ↓ ↙ ← → + C



Joe Higashi

Hurricane Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C (↓ AB)
Golden Heel Blast: ↓ ↙ ← + B
Tiger Kick: → ↓ ↘ + B (guard cancel) (← AB)
Slash Kick: ↙ → + B ou C (→ + AB)
TNT Punch: A rapidamente (↓ ↘ → + A)
Pressure Knee: ← ↙ ↓ ↘ → + D
Screw Upper*: → ← ↙ ↓ ↘ + BC (↓ + BC)
Slide Screw**: → ← ↙ ↓ ↘ + C



Ryuji Yamazaki

Serpent Slash: ↓ ↙ ← + C (segure, → ou l)
Reflect Magic: ↓ ↘ → + C
Judgment Dagger: → ↙ ← + A ou C
Sadomaso: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Guilhotine*: → ↘ ↓ ↙ → + BC
Drill**: 360 + C (perto)



Billy Kane

Midsection Club Cruncher: c← → + A (2X C)
Demonic Dropper: ↓ ↙ ← + A (↓ + AB)
Dragon Guided Clumbber: ↓ ↙ ← + B ou C
Super Power Club: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Club Twist: A rapidamente
Super Fire Wheel*: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + BC
Red Lotus Requiem**: → ↘ ↓ + C



Geese Howard

Reppu Ken: ↓ ↙ ← + A ou C (↓ + AB)
Evil Shadow Smasher: c← → + B ou C (guard cancel) (→ + AB)
Knockdown Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + B ou C
Gale Slash: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (no pulo)
Raising Storm*: ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + BC (↓ BC)
Thunder Break**: → ↘ ↓ + C



Franco Bash

Meteo Shot: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Double Kong: ↓ ↙ ← + A ou C
Meteo Tackle: ↙ → + C (2X)
Avoid Dash: c← → + B
Power Bicycle: ↓ ↘ → + B
Waving Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + D (2X)
Final Omega Shot*: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Armageddon Buster**: → ↘ ↓ ↙ ← + C (2X)



Blue Mary

Spraight Slicer: c← → + B ou C (B 2X)
M. Snatcher: → ↓ ↘ + B (2X)
Spin Fall: ↓ ↘ → + A ou C
Stun Gun Smasher: ↓ ↙ ← + A ou B ou C
M. Typhoon*: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
M. Diving S.**: → ← ↙ ↓ ↘ → + C (perto)



Kim Kaphwan

Crescent Moon Slash: ↓ ↙ ← + B ou C (→ AB)
Sand Blaster: → ↓ ↘ + A (guard cancel)
Flying Slice: c↓ ↑ + B (↓ + B)
Flying Kick: ↓ + B (durante o pulo)
Rising Phoenix Dance*: ← ↙ ↓ ↘ → + BC (durante o pulo)
Phoenix Flashdance**: ↓ ↙ ← ↙ → + C (↓ BC)



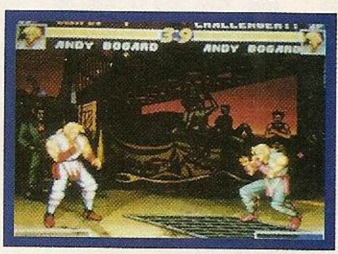
Jin Chonrei

Emperor God Bop: → → + A
Emperor Magic: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
Emperor Blast: ↓ ↙ ← → + C
Empire Heaven Smash: → ↓ ↘ + A ou C (GC)
Dragon Twist: ↓ ↘ → + B
Empire Destiny Blow*: → ← ↙ ↓ ↘ + BC (↓ BC)
Emperor Roar Destroyer**: → ← ↙ ↓ ↘ + C



Andy Bogard

Hi Sho Ken: ↓ ↙ ← + A ou C (↓ + AB)
Sonic Split: ↙ ↓ ↘ → + B
Zan Ei Ken: ↙ → + A ou C (2X) (→ + AB)
Dark Kick Crunch: → ↓ ↘ + B
Sho Ryu Dan: → ↓ ↘ + C (guard cancel)
Shiranui Spirit Crunch: ↓ ↘ → + D (no pulo)
Dragon Hurricane Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + D
Super Ripper Blast*: c↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
Quicksilver Slicer**: ↙ ↓ ↘ → + C



Hon Fu

Sky of Fire Hoogie: → ↓ ↘ + A (guard cancel) (← + AB)
Heavenly Lighting Lumper: ↓ ↙ ← + B
Nine Dragon Fury: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Dragon Reverse Kick: ↓ ↙ ← + C
Earthly Lighting Lumper: c↙ → + B (botão para parar) (→ + AB)
Flaming Stallion: A rapidamente
Exploding Glow*: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Cadenza Storm**: ↓ ↙ ← ↙ → + C



Sokaku Mochizuki

Makibishi Masher: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Wild Monkey Slash: ↓ ↙ ← + A
Dream Warrior Ghosts: → ↓ ↘ + A
Evil One Bop: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Possession Explosion: → ← → + C
Lighting Bolt blast: → ↓ ↘ + B
Dance of Demons: A rapidamente
Sokaku Suplex: 360 + C (perto)
Flames of Doom: ↓ ← ↙ + B (guard cancel)
Thunder Boomer*: → ↘ ↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
Thunder God Blast**: → ↘ ↓ ↘ → + C



Os golpes com (*) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha ou com a barra extra cheia. Os golpes com (**) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha e a barra extra estiver cheia.
(GC) = Guard Cancel



POR RODRIGO SEGATTI

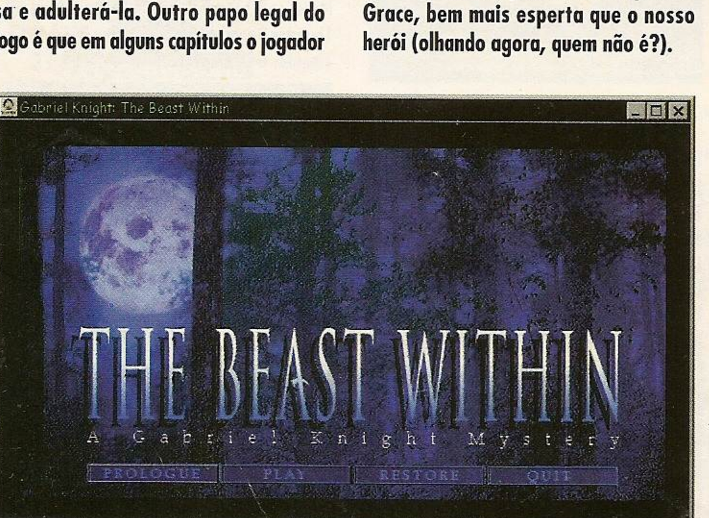
Gabriel Knight 2: The Beast Within

Tipo: Adventure
Fabricante: Sierra

Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 10

A saga começou em 1994, com o premiado jogo *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. O tal do Gabriel era um jovem escritor que pesquisava uma série de assassinatos relacionados ao Voodoo. Tecnicamente, *Sins of the Fathers* era igual à maioria dos outros adventures, com gráficos bitmap e dublagem para a versão em CD-ROM. Para a continuação *The Beast Within*, a Sierra não economizou na produção. O jogo foi todo filmado com atores de verdade e ocupa nada menos que seis CDs, já que a quantidade de filmes digitalizados é absurda. Quanto à jogabilidade, *Gabriel Knight* está bem parecido com *Phantasmagoria*, apesar da ausência dos verbos para executar as ações. O jogador clica na área suspeita e vê o que acontece. Felizmente, Gabriel continua um sujeito precavido, que sempre anda com seu gravador portátil. O mais legal do gravador é que dá para pegar uma conversa e adulterá-la. Outro papo legal do jogo é que em alguns capítulos o jogador tem de controlar Grace Nakimura, a atendente da livraria St George de propriedade de Gabriel.

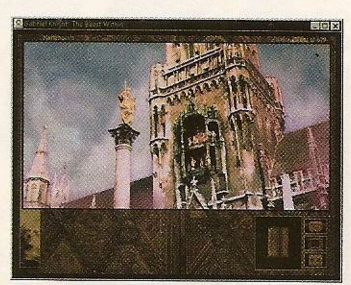
Quanto aos porquês do jogo: depois de publicar um livro sobre os assassinatos Voodoo, há um ano, Gabriel vai viver na Alemanha. Como não consegue ficar longe de acontecimentos estranhos, justamente na cidade onde vive, Rittersburg, começam a ocorrer assassinatos e mutilações por lobos. A comunidade, no entanto, acredita que se trate de lobisomens e mais do que depressa pede ajuda ao novelista. Já que estava sendo boicotado por sua musa inspiradora e também queria obedecer ao seu espírito aventureiro (ou falta do que fazer), Gabriel aceita dar uma checada no assunto. Agora, o sr. Knight terá que procurar pistas pela cidade e nas florestas para descobrir o que diabos está acontecendo. Mesmo assim, Gabriel não tem o que temer, pois recebe a ajuda de Grace, bem mais esperta que o nosso herói (olhando agora, quem não é?).



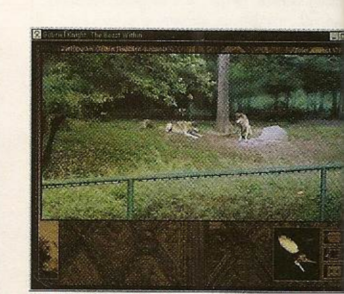
Já na abertura dá para sentir o poder do game



Ainda que ele não acredite, o romance de Gabriel, "The Voodoo Murders", virou um pusta sucesso editoria



O jogo se passa em locações reais, como essa igreja em Marienpltz, Munique. A qualidade das fotos é muito boa



Os lobos do zoológico devem ser examinados mais perto. Para isso, Gabriel precisa de uma autorizaç do Dr. Klingmann para mostrar ao Thomaz



Nas conversas, esgote os assuntos. Principalmente com Klingmann



Depois de conversar bastante com Klingmann, v te para casa. Na sala, carregue a fita de Klingma no deck A e uma fita virgem no B. Aperte a funç Splice. Aí é só moldar a mensagem de um jeito co vincente



Vá para o escritório do advogado Übergrau, em Marienplatz, sempre que precisar de alguma tradução ou dos papéis para entrar no clube de caça, também recorra ao garoto



E não é que o cara do violão tá tocando a mesma m siquinha de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*?

Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT

Tipo: Adventure
Fabricante: Sierra

Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 7

Depois de uma saga de adventures para PC com oficiais de polícia comuns, a Sierra preparou, com a ajuda do consultor Daryl Gates, este *Police Quest: SWAT*. Depois de assistir filmes policiais, agora você também pode fazer todas aquelas brincadeiras legais: entrar sorrateiramente em casas, desarmar criminosos e acertar um refém ou outro sem querer. A beleza de *Police Quest: SWAT* é justamente essa: apesar de contar exclusivamente com cenas filmadas (espalhadas em quatro CDs), é possível fazer quase tudo (menos aceitar subornos, claro!). Oficialmente, você acaba de entrar no pelotão "D" da SWAT de Los Angeles e deve primeiro treinar intensamente na academia de polícia.

Depois de decorar todas as diretrizes (coisas chatas, como "preserve a vida dos suspeitos" ou "não atire em reféns"), deve-se praticar em armas de curto alcance ou, se quiser se tornar um "sniper" (atirador de longa distância), no Angeles Range. Na delegacia, dá para assistir a vídeos com policiais de verdade contando suas experiências. E há também descrições de todo o equipamento usado pela SWAT, incluindo armas como o fuzil M-16 e A .45 modificada para a polícia. Depois do treino intensivo, dirija-se à central de polícia de Los Angeles para integrar-se ao esquadrão. Aí que o jogo fica interessante, pois começam as chamadas para a equipe. As tarefas variam de velhinhas loucas em subúrbios insuspeitos a situações com reféns em prédios. Por mais chato que seja, deve-se trabalhar sempre em equipe. Assim não se tem muita liberdade para agir sozinho e cortar o mal pela raiz. Se você fizer tudo o que esperam de você, em pouco tempo começará a ganhar medalhas e promoções. Uma vez líder do esquadrão, é a sua vez de dar as ordens. A essa altura é mais fácil cometer um erro, a estratégia deve ser muito bem pensada, mas o melhor jeito é a velha "tentativa e erro" até acertar.



O treino de armas curtas é bem fácil; um exercício de rapidez. Tome seu tempo e treine bastante

No dever, pense rápido e use os códigos para avisar seus companheiros de equipe sobre sua situação



Preste atenção ao que dizem (não tem legenda nem replay). E o mais importante: não interrompa seu superior, a menos que queira levar aquela bronca



Acertar em alvos a mais de 100 metros é quase uma arte: o atirador deve se preocupar com o vento, a distância, o conforto (não se pode atirar com uma dor nas costas!) e coisas do gênero. De acordo com o vento e a distância, ajusta-se as manivelas de cima e da direita. Quanto ao conforto, vire-se!

Torin's Passage

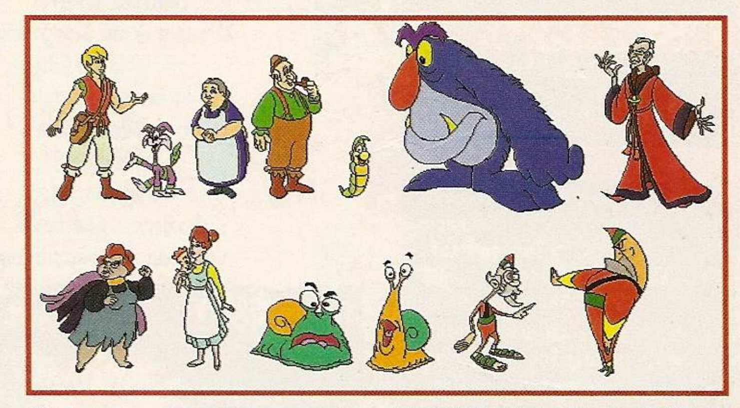
Tipo: Adventure
Fabricante: Sierra

Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 8

O criador do *Torin's Passage* é o mesmo de *Leisure Suit Larry*, aquela série de adventures com uma senhora pitada de erotismo. Infelizmente, não é o caso de *Torin's*. Ainda bem, pois é um jogo para crianças. Além do senso de humor "doentio", não há muitas semelhanças entre os dois. *Torin's Passage* tem muito mais a ver com outro jogo, *King's Quest VII*, da Sierra também.

Bem, a história é manjada: no reino das Terras Acima, o casal real foi assassinado pelo irmão malvado do rei. Para salvar o herdeiro, a babá real foge com o fedelho para fora do reino. Mesmo assim, ela é banida para as esferas inferiores, acusada de rapto real. Realmente, uma injustiça. Bom, o moleque, no maior estilo Rei Artur, foi criado por pais adotivos sem saber da sua herança. Como você já deve ter adivinhado, o moleque é o Torin do título. Ele poderia ter vivido feliz para o resto da vida, mas a babá, por essas reviravoltas do destino, se tornou uma grande feiticeira. E como ela tinha boa memória, buscou vingança raptando os pais de Torin. Eis que volta à cena o irmão do rei, avisando Torin que foi a feiticeira Lyscentia a culpada e tudo o mais. Tudo para seus maléficos propósitos, óbvio.

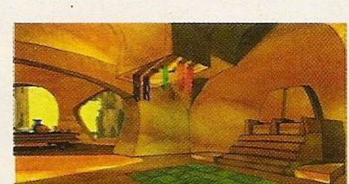
Torin's Passage é um bom jogo, apesar de meio fácil. Não há verbos: é só clicar no lugar suspeito e ver o que acontece. A gente se sente jogando aqueles CDs para crianças tipo *Putt-Putt*, mas não se engane: há uns puzzles realmente difíceis de vez em quando. Geralmente na passagem de uma esfera para outra. No final, *Torin's Passage* é uma agradável experiência, com ótimos gráficos, tipo desenho animado, e boas vozes. Em inglês, é claro.



O loirinho é obviamente o herói do jogo e a coisa púrpura ao lado é o gato transmorfo que te segue o jogo inteiro. A gorda é a babá que virou feiticeira. O resto é coadjuvante. Mas muito bem desenhados. E esquisitos!



Aqui vemos a casinha burlesca onde Torin vivia alegremente com seus pais. Ele deve estar feliz por ter que ir embora. Eu ficaria!



Na sala do rei da segunda esfera, pegue a carne da despensa para jogar para o abutre de duas cabeças. Não esqueça de pegar o mármore do meio do chão e entregue o cristal azul que você pegou na primeira esfera (você o pegou, né?) para completar a coleção de cristais do rei



Dentro da casa de papai e mamãe, você deve capturar Inchie, the Inchworm. Ela está na cesta, na parte esquerda da tela. Use-a para descobrir a melhor folha para as lesmas da floresta. Depois, pode pisar em cima que ela não serve para mais nada



NESTA EDIÇÃO

CYBERSLED

PLAYSTATION

MAIS NAVES

Assista a toda apresentação e na tela título entre com:
↑ ← ↓ → ↑ △ ↑ → ↓ ← ↑ ○

ESPN EXTREME GAME



VÁRIOS ITENS

Na tela "Choose Settings" vá até a "Exhibition" e pressione → para escolher "Continue Season". Quando perguntarem se você quer usar o seu memory card, diga não e entre com o password:
237 190 190 080 000 000 176 113 219

GUNNERS HEAVEN



SUPER MENU

Na tela título segure L1, L2, R1 e R2 e pressione Select. O Secret Mode aparecerá no lugar do Push Start
QB: jogador grande
CM: jogador pequeno
SS: 999 de super arma
YI: 9 bombas
TY: 1 tiro mata
Para fazer o Debug Mode, entre com MA, pressione select e entre com SV. Durante o jogo, no segundo controle, aperte:
X: super arma 3 segundos
→: pula de tela
△: invencibilidade
←: muda de arma
○: bombas
↓: voice mode
↑: armas poderosas
□: muda de personagem

DESTRUCTION DERBY



RECORD

Escolha "Total Destruction" e, durante o jogo, pause antes do cronômetro alcançar 1 segundo. Dê Exit e veja o seu recorde

RAYMAN



99 VIDAS

Use o password: X N B 9 F M ! Z 2 ?

TV RAYMAN

Durante o jogo, pause, segure R2 e pressione ○ ○
○ ○. Para desligar faça o mesmo

10 CONTINUES

Na tela Stop/Continue, pressione ↑ ↓ → ←

STREET FIGHTER MOVIE



JOGUE COM AKUMA

Na tela de seleção dos lutadores, pressione ↑ R1
L2 → L1 ← R2.
Faça isso rapidamente.
Escolha Guile e jogue com Akuma

TWISTED METAL



PASSWORDS

Warehouse: ○ △ □ ○ ○
Freeway: X □ □ ○ △
River Park: X △ □ ○ □
Assault on Cyburbia: X □ △ △ △
Rooftop Combat: □ △ X ○ X

TOTAL ECLIPSE TURBO



LEVEL SELECT

No menu principal, segure Select e pressione os botõ nesta ordem: △, L1, □, solte Select e pressione △, L □, △, L1, □, ↓ . Mova o controle para a esquerda para a direita para selecionar a fase

NBA JAM T.E



CÓDIGOS

Na tela "Tonight's Match-Up" faça:
Bola de Fogo: ↓ → → ○ △ ←
Enterrar de qualquer lugar: ← → X ○ ○ X
Mão rápida: ← ← ← ← ! →
Poder máximo: → → ← → X X →
Cabeção: □ X ○ △ (5 vezes)
Super cabeção: □ △ ○ X (5 vezes)
Baby: □ ○ (5 vezes)
Gigante: △ X (5 vezes)
Poder de defesa: → ↑ ↓ → ↓ ↑
Poder de 3 pontos: ↑ ↓ ← →

JOGADOR SECRETO

Segure L1 e R1 enquanto entra com CHR dec 18 e jogue com Kirb

PERSONAGENS

Entre com as iniciais segurando L1 e R1 para os seguintes personagens:

CATLING: CAT JAN 2	AIR DOG: AIR JAN 21
HUTCHINSON: BAR APR 9	CARLTON: CAL MAR 25
D. FALCUS: CAZ AUG 6	DIVITA: DIV JUL 3
HODGESON: HOG DEC 31	GOSKIE: GOS JAN 6
TUNNICLIFF: SAT MAY 7	LIPTAK: LIP JAN 14
J. FALCUS: JAS NOV 16	RIVETT: REV JUL 6
JAX: JAX MAR 1	TURMELT: TUR JAN 31
MAD MIKE: MUS DEC 24	CHARLES: CHA MAY 4
MCHUGH: BAA JUL 12	THOMAS: FNK JAN1
GRAY: ROB FEB 23	F. PRINCE: FRS FEB 2
HIGGINS: TOM FEB 19	HEAVY D: HED JAN 9
HILL: ZIG APR 7	HILLARY CLINTON: HIL NOV 6
J. MOON: JAY AUG 24	JAZZY JEFF: JAZ OCT 9
CHOW CHOW: CHD MAY 5	BENNY: BEN SEPT 20
BRUTH: GOW JUL 17	BLAZE: BLZ JAN 14
WEASEL: DAN JAN 2	HUGO: HOR JUN 12
SNAKE: SNK JUN 15	BIRD: LAR JAN 15
RENALDO: REN FEB 4	GORILLA: APE APR 2
FUMUNGOS: GUN JAN 11	CRUNCH: WOL MAR 7
KABUKI: KUB APR 14	CLINTON: BIL JUN 3
MAX: LIZ AUG 17	MIKE D: M D JUL 1
MAGIC HAIR: STH DEC 8	ADROCK: ADR APR 6
SEQUOIA: SAW APR 10	GORGON: GOR JUL 3
BOO-BOO: THI NOV 1	MCA: MCA APR 9
PISTOL: WAN JUN 10	SHELLEY: SHY JUN 8
FACINE: DEL OCT 19	MOORE: MOE JUN 8

DOOM



TELA DE BONUS

Entre com os seguintes passwords:

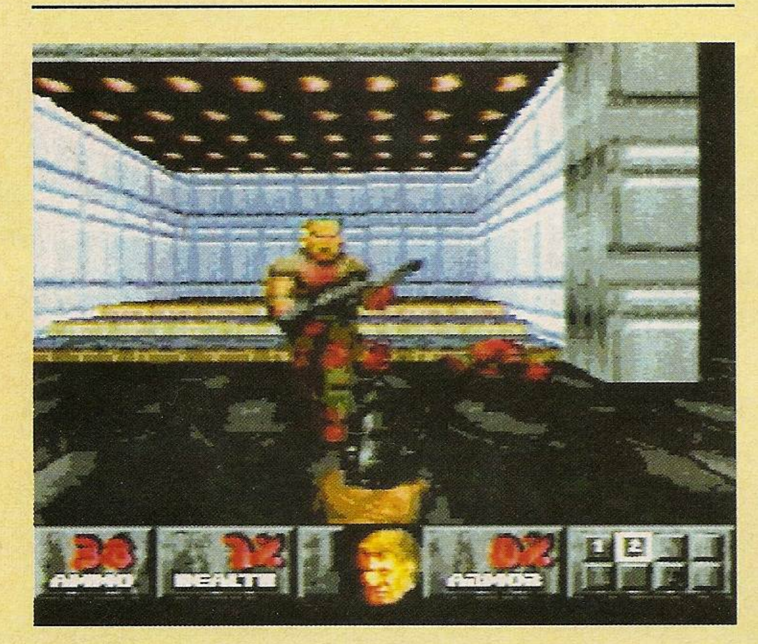
Level 55: Fortress of Mystery
P F 7 X 2 3 N U U U

Level 56: Military Base
3 P 6 7 Z N B Q J G

Level 57: The Marshes
J C G D N F L 5 5 5

Level 58: The Mansion
W L H Y H C P Q Q Q

Level 59: The End
J C G D N F L 5 5 6



WARHAWK



ARMAS INFINITAS

Na tela de acesso especial, entre com o password: △ △ ○ △ □ △ △ X

WIPEOUT



RAPIER CLASS

Na tela Player/Options, coloque em "one player" e pressione e segure L2 R2 ← Start e Select. Agora pressione o botão X para aparecer a opção "Rapier Class"



CHRONO TRIGGER



OS 10 FINAIS

É necessário terminar o jogo antes e começar novamente com New Game +

1- Derrote Lavos depois de voltar para o ano 600 pela segunda vez. Este final mostra Tatá como o príncipe e também a história do roubo

2- Derrote Lavos depois de dar ao Frog a Masamune e antes de enfrentar Magus. No final, Frog e Magus se enfrentam

3- Derrote Lavos depois de enfrentar Yakra no ano 600. Marle aparece como descendente de Frog

4- Derrote Lavos antes de ressuscitar Chrono. Neste final, a galera vo[...] para tentar ressuscitar o seu amigo

5- Derrote Lavos depois de roubarem a chave do portal no ano 65.000.000. O jogo mostrará um final dramático

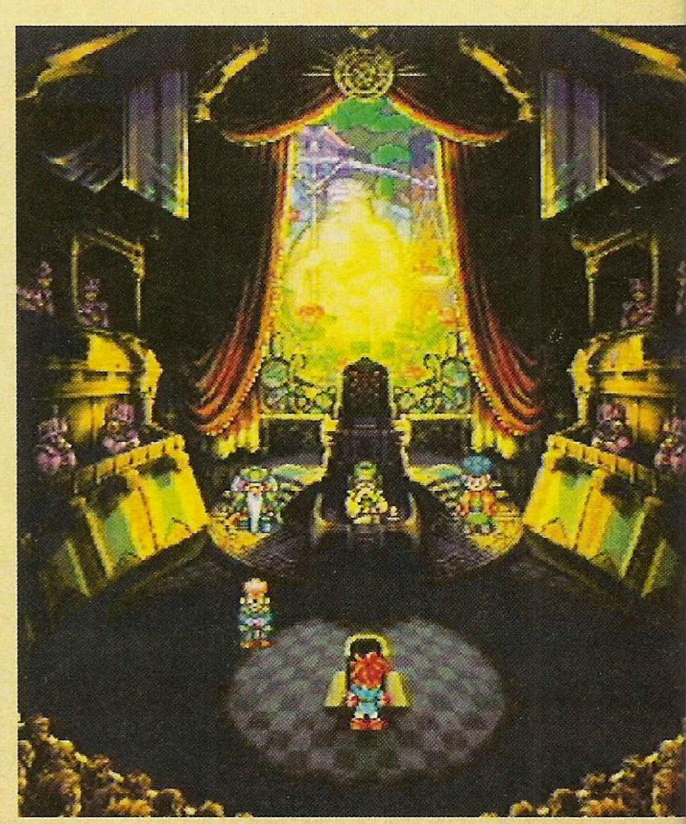
6- Derrote Lavos depois de conseguir o Brave Badge no ano 600. Aparecerá um final feliz

7- Derrote Lavos depois de derrotar Magus com o Frog no ano 12.000. No final Frog será coroado príncipe

8- Derrote Lavos antes de ir para o ano 12.000. Neste final Magus volta para enfrentar Lavos

9- Derrote Lavos depois de derrotar Magus e antes de enfrentar o Bla[...] Tyran. No final os dinossauros dominam a Terra

10- Entre no ponto brilhante ao lado da experiência de Lucca para ir direto para Lavos. Este final mostra toda a equipe do jogo



DONKEY KONG COUNTRY 2



MUSIC TEST

Na tela com a opções para 1 e 2 jogadores, vá para a última e coloque o direcional 5 vezes para baixo



MORTAL KOMBAT



SOUND TEST

Na tela Start/Options pressione, A, Y, B, X



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



JOGUE COM ERMAC

No Ultimate Code, entre com 1 2 3 4 4 4 4 3 2 1
SA, SB, B, CB, CA do primeiro controle mudam os primeiros cinco símbolos e os mesmos botões do segundo controle mudam os outros cinco. Os números acima correspondem a quantidade de vezes que se deve apertar os botões

SOLAR ECLIPSE (SATURN)



NÍVEL EQUIPE DE PRODUÇÃO

Durante o jogo, pause e entre com → ↓ ↓ ← C → A Z Y.
Agora as cabeças dos produtores aparecerão para infernizá-lo

VIRTUA COP



SUPER MIRA

Comece jogando com o controle, pause e coloque a arma. Tire o Pause e veja como está a sua mira

STREET FIGHTER THE MOVIE



JOGUE COM AKUMA

Na tela para selecionar o seu jogador entre rapidamente com a seguinte seqüência:
↑ + B, ↓ + Z, → + A, ← + Y



SAMURAI III





JOGUE COM ZANKURO HINAZUKI

Este truque só é válido no Versus Game.
Pressione Start para entrar no jogo e não solte.
Na tela de seleção de personagens, coloque nos personagens a seguir:

Haohmaru, Genjuro, Basara,
Kyoshiro, Ukyo, Rimnerel,
Nakoruru, Hanzo, Amakusa,
Gaira, Galford, Shizumaru

Enquanto continua segurando Start, pressione A e B.
Esta seqüência é válida para os 2 controles

PANZER GENERAL


ESCOLHA O SEU RESULTADO

Durante a batalha, segure Stop e pressione P e C.
Enquanto continua segurando, pressione ← para ter acesso ao menu.
Você poderá escolher a vitória, derrota ou quit

GEX


99 VIDAS

Pause em qualquer momento do jogo e,
enquanto segura o botão R,
pressione ← C ↓ ↓ → A C ↑ ← A



WILD WOODY


RECARREGAR ENERGIA E OUTRAS MANHAS

Na tela título pressione e segure
↓ A C no primeiro controle e ← C B no segundo.
Agora, no controle 2, pressione:
Start: Level Select
A: recarregar energia
B: power-up
C e use o direcional para se mover: ficar imóvel

LETHAL ENFORCERS II: GUN FIGHTERS


STAGE SELECT

Na tela título faça: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B C

THE NEED FOR SPEED


PONTO DE VISTA DIFERENTE

Durante o jogo, com a visão de dentro do carro, no controle 2 aperte
simultaneamente: ↑ L e A e segure. Quanto mais tempo você segura
maior fica o campo de visão

FIFA SOCCER


OS CÓDIGOS DEVEM SER INSERIDOS DURANTE O PAUSE DO JOGO

Laser Ball mode: LACRBALL
Big Ball mode: BCABALLABALL
Beefcake mode: RALBACLABA
Brute mode: RABBACLLBACL
Crazy Bounce mode: LABARRACCA
Hot Potato mode: CRABBRLABABR
Giant Player mode: BABARBABBAR
Invisible Walls mode: ABBACABABBA
Metallic Men mode: BARCLBABBA
Radical Curve mode: CARCABRABBL

OFF-WORLD INTERCEPTOR


MUITO DINHEIRO!

Entre na tela Options e aperte:
A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, L

WAY OF THE WARRIOR


JOGUE COM PERSONAGENS ESCONDIDOS

BLACK DRAGON:
Entre o nome e a data "Wyvern 3-9-27"
MAJOR TROUBLE:
Entre o nome e a data "Bad Boy 2-4-08"
VOODOO:
Entre o nome e a data "Evil 6-6-66
GULAB JAMUN:
Entre o nome e a data "2-29-00"

JOGO SPACE WAR ESCONDIDO

Entre no 2P Versus Mode. O jogador da direita escolhe qualquer
personagem e, então, aperta e segura ↘ A, B, C e start. O jogador da
esquerda escolhe e depois segura ↖ L, R mais Start.

SAMURAI SHODOWN


PERSONAGENS ESCONDIDOS

Durante a apresentação, quando aparecer o rosto de Haohmaru em close
aperte Select três vezes. Você vai ouvir uma música se der certo

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.

TOP 10 16 BITS

SÓ R$ 104,90 CADA

1. FIFA Soccer 96 (SN/MD) (R$ 99,90)
2. Yoshi's Island (SN)
3. Chrono Trigger (SN)
4. Toy Story - Disney (SN/MD)
5. Secret of Evermore (SN)
6. Killer Instinct (SN)
7. Breath of Fire 2 (SN)
8. Doom (SN)
9. WWF Luta Livre (SN/MD)
10. Final Fight 3 (SN)

ACESSÓRIOS 32 BITS

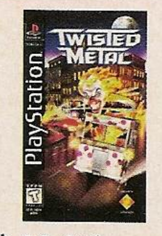
SÓ R$ 74,90 CADA

Controle Original
Controle com Turbo
Cartão de Memória
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Adaptador 4/6 Jogadores
Cabo Interligação (PSX)
Controle de Arcade (R$ 89,90)

GAME SHARK da InterAct
Exclusivo! (R$ 99,90)
Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX

NOVIDADES 32 BITS





R$ 94,90 CADA

Doom (R$ 99,90)
Twisted Metal
Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
Road Rash
Cyberia
Krazy Ivan
Tekken
Mortal Kombat 3 (R$ 99,90)
Destruction Derby





R$ 94,90 CADA

Sega Rally (R$ 99,90)
Virtua Fighter 2
Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
X-Men Children of the Atom
Cyberia
Dungeons & Dragons (R$ 99,90)
Dark Stalkers
FIFA Soccer 96 (R$ 99,90)
Virtua Cop c/ Gun (R$ 114,90)
Battle Arena Toshinden

SONY PLAYSTATION

2x R$ 320,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

R$ 94,90 cada

Ridge Racer (R$ 84,90), ESPN Extreme Games (R$ 84,90), FIFA Soccer 96 (R$ 99,90), Toshinden (R$ 99,90), Goal Storm 3D Soccer, Wipeout, St. Fighter The Movie, Warhawk, Jumping Flash, Loaded e muitos outros.

SATURN

2x R$ 330,00





JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA (R$ 99,90), Worldwide Soccer (R$84,90), VR Virtua Racing (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Bug! (R$ 84,90), Panzer Dragoon (R$ 99,90), Mortal Kombat II, Shinobi Legions e muitos outros.

R$ 94,90 cada

RESERVE JÁ SEU CONSOLE ULTRA 64



MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

SÓ R$ 109,90



MEGA MAN X3

Último lançamento da série de maior sucesso do Super Nintendo. 13 fases de muita ação e aventura.

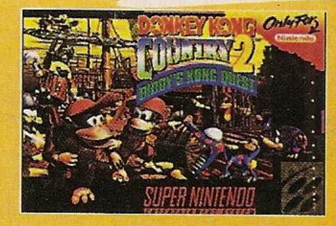
SÓ R$ 104,90



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com 36 seleções mundiais.

SÓ R$ 99,90



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com 100 níveis e gráficos deslumbrantes.

SÓ R$ 109,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA



AFTER BURNER



MODO DE TESTE

Na tela escrito Sega, aperte no controle dois: A, C e start. Na tela título, aperte A, B, C e Start no controle um. Aí você entra numa tela de opções como a do fliperama

VIRTUA FIGHTER



JOGUE COM DURAL

Comece o jogo e imediatamente aperte ↓ ↑ → e A e ← ao mesmo tempo. Se ouvir um barulho estranho é porque deu certo

ESCOLHA E MUDE O TAMANHO DO RINGUE

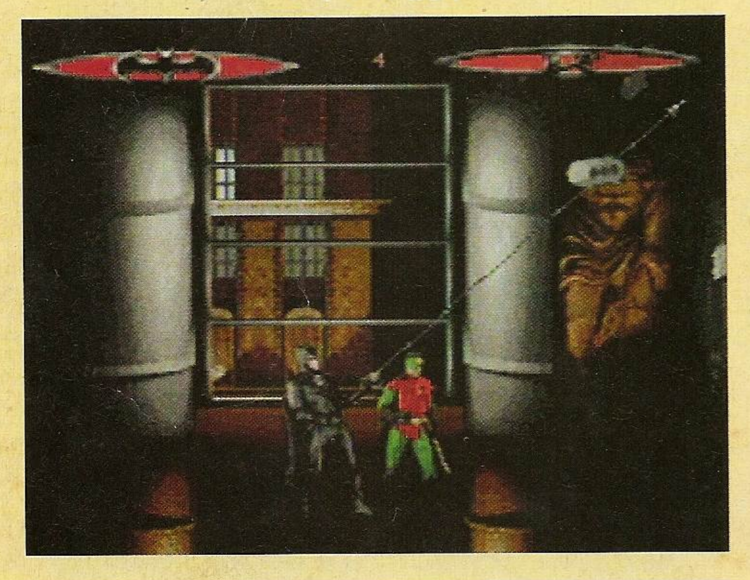
Na tela-título, quando a mensagem "Press Start button" estiver piscando, aperte ↑ doze vezes.
Aperte Start e entre no Options. Você vai ouvir um "knockout".
Coloque no Exit e aperte ↓ e A ao mesmo tempo

BATMAN FOREVER



MENU PRINCIPAL

Na tela onde aparece a mensagem "Push Start", entre com
← ↑ ← ← A B Y



LION KING



MODO DEBUG

Entre no Options e aperte: → A, A, B e start.

PETE SAMPRAS TENNIS



MAIS DOIS MENUS

Escolha o World Tour e entre com o password: ZEPPELIN

CONTRA HARDCORPS



70 VIDAS

Na tela título, aperte, no controle dois:
C, B, A, → ← C, B, A, → ← C, B, A, → ←

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na mesma tela, com o controle dois, faça:
← → A B C ← → A B C ← → A B C

THE JUNGLE BOOK



TELA DE DEBUG

Na primeira fase, ande até chegar no primeiro buraco. Pule e pause o jogo. Aperte B A ↓ C → A B ← A → ↓ B, A ← ← C ↑ → ←

PULE PARA O FIM DO JOGO

Em qualquer parte do jogo, pause e entre com o código:
B, A, ↓, C, A, → ← A, → ↓

SONIC CHAOS



SOUND TEST

Na tela em que pisca "Press Start button",
aperte: ↓ ↓ ↑ ↑ ← → ← → 1, 2, Start.
Nesta tela, faça ↓ ↘ → + 1 para o Sonic fazer um Hadouken

DRAGON'S LAIR



VEJA TODAS AS CENAS

Durante o jogo, pause e aperte:
→ → ← ← ↓ ↓ ↑ ↑ e aperte Start.
Você vai morrer, mas depois o jogo vai passar sozinho por todas as cenas, inclusive as de morte

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



VÁRIOS CÓDIGOS

Faça todos no Main Menu
Mais times: ← → C A B B
Mais dificuldade: C → B → C →
Jogue Pong: B C C C ↑ ↓
Jogue Octo-pong: A C B ↑ → ↑

SAMURAI SHODOWN



JOGUE COM O AMAKUSA

No logo Takara, aperte → → →